



**Centro Universitário de Brasília  
Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento - ICPD**

**BRUNO SOUSA TAVARES**

**TRANSMIDIALIDADE E COMPLEXIDADE NARRATIVA NA  
TELEVISÃO CONTEMPORÂNEA: UM ESTUDO DE CASO DA SÉRIE  
*VERONICA MARS***

Brasília  
2016

**BRUNO SOUSA TAVARES**

**TRANSMIDIALIDADE E COMPLEXIDADE NARRATIVA NA  
TELEVISÃO CONTEMPORÂNEA: UM ESTUDO DE CASO DA SÉRIE  
*VERONICA MARS***

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília (UniCEUB/ICPD) como pré-requisito para obtenção de Certificado de Conclusão de Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Marketing Digital

Orientador: Prof. Dra. Carolina Assunção e Alves

Brasília  
2016

**BRUNO SOUSA TAVARES**

**TRANSMIDIALIDADE E COMPLEXIDADE NARRATIVA NA  
TELEVISÃO CONTEMPORÂNEA: UM ESTUDO DE CASO DA SÉRIE  
*VERONICA MARS***

Trabalho apresentado ao Centro  
Universitário de Brasília (UniCEUB/ICPD)  
como pré-requisito para a obtenção de  
Certificado de Conclusão de Curso de  
Pós-graduação *Lato Sens* em Marketing  
Digital.

Orientador: Prof. Dra. Carolina Assunção e  
Alves

Brasília, 30 de Abril de 2016.

**Banca Examinadora**

---

Prof. Carolina Assunção e Alves

---

Prof. Raquel Boing

---

Prof. Cláudia Busato

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por ter me concedido o dom da vida, à minha família por me incentivar a continuar seguindo em frente e à Carol, minha orientadora, que sempre apresentou os pontos de melhoria necessários para o aprimoramento deste trabalho. Agradeço em especial à Ranielle, minha noiva, pelo amor, compreensão, apoio e suporte dedicados a mim durante esse período. Obrigado por compreender minhas ausências, meus tropeços, minhas dúvidas e por me acalmar, sempre dizendo que tudo daria certo. Essa missão não teria sido concluída se não fosse por você.

"A long time ago we used to be friends but I haven't thought of you lately at all"

(Há muito tempo atrás nós costumávamos ser amigos, mas eu não tenho pensado muito em você ultimamente)

**We Used to be Friends – Dandy Warhols**

## RESUMO

Este trabalho busca discutir a eficácia de conceitos como narrativas transmidiáticas, complexidade narrativa e *Quality TV* na televisão contemporânea, tendo com base as ideias propostas principalmente por Henry Jenkins, Jason Mittel e Robert Thompson, respectivamente. O estudo aqui apresentado também se propõe a analisar se tais definições, quando aplicadas a produtos televisivos, podem manter a atenção do espectador. Para isso, a metodologia utilizada para testar a hipótese foi um estudo de caso da série *Veronica Mars*, de seu universo narrativo expandido (filme e livros) e de sua campanha online no *Kickstarter*, que possibilitou o engajamento de fãs para arrecadação de fundos destinados à produção do filme e posterior sobrevida da franquia. Após essa análise, foi possível constatar que os conceitos acima citados são capazes de nutrir e sustentar o foco do espectador, além de engajá-lo com o enredo apresentado. Dessa forma, a televisão, enquanto meio de comunicação tradicional, possui ferramentas para continuar relevante na atualidade, quando compete com tantos outros estímulos pela atenção de espectadores.

**Palavras-chave:** Narrativas Transmidiáticas. Narrativas Complexas. *Quality TV*. Produtos Televisivos. *Veronica Mars*.

## ABSTRACT

This work aims to discuss the efficiency of concepts as transmedia storytelling, complex narratives and Quality TV in contemporary television, based mainly on the studies of Henry Jenkins, Jason Mittell and Robert Thompson, respectively. The study presented here also seeks to analyse if these definitions, when applied in television products, can keep the spectator's attention. For this, the methodology used to test this hypothesis was a case study on the Veronica Mars series and its expanded narrative universe (movie and books) and their online campaign on Kickstarter, which allowed the fan's engagement to raise funds for the production of the film and subsequent survival of the franchise. After this analysis, it was found that, when used correctly, the concepts mentioned above are able to nurture and sustain the focus of the viewer and engage him with the plot presented. Thus, the TV, while a traditional communication medium, has tools to remain relevant at the present time, when competes with many other stimuli for the attention of viewers.

**Key words:** Transmedia Storytelling. Complex Narratives. *Quality TV*. Television Products. Veronica Mars.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	09
1 NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS .....	12
1.1 Elementos das Narrativas Transmidiáticas .....	15
1.2 Narrativas Transmidiáticas e Televisão .....	18
2 NARRATIVAS COMPLEXAS NA TELEVISÃO CONTEMPORÂNEA .....	21
2.1 Televisão e Cinema .....	22
2.2 Estudos sobre Televisão .....	24
2.3 Televisão e Público .....	25
2.4 Complexidade Narrativa e <i>Quality TV</i> .....	28
2.5 Evolução da Complexidade Narrativa .....	31
3 VERONICA MARS .....	35
3.1 A História .....	35
3.1.1 O Gênero Noir e o Recurso de Voiceover .....	38
3.1.2 Localidades Noir .....	42
3.2 Narrativas Complexas em <i>Veronica Mars</i> .....	43
3.3 Narrativas Transmidiáticas em <i>Veronica Mars</i> .....	49
3.4 O Projeto do Filme <i>Veronica Mars</i> .....	52
CONCLUSÃO .....	57
REFERÊNCIAS .....	60



## INTRODUÇÃO

A televisão, enquanto meio de comunicação tradicional, criado ainda no século XX, enfrenta o desafio constante de manter a atenção do público. Diferentemente de quando foi concebida, a TV hoje compete pela atenção do espectador que não mais senta e assiste simplesmente, mas possui o foco disperso entre os vários estímulos recebidos do ambiente em que está inserido. O presente estudo se propõe a compreender como produtores de atrações televisivas, bem como responsáveis por grupos de comunicação, utilizam-se de conceitos como transmidialidade, complexidade narrativa e *Quality TV* para fazer com que a programação da televisão mantenha o interesse do público.

Para isso, estabelecemos os seguintes objetivos: analisar como as técnicas de narrativas transmidiáticas e a complexidade narrativa podem ser eficientes para o diálogo da televisão com o espectador moderno; entender de que maneira e em quais situações os conceitos de narrativas transmidiáticas auxiliam a televisão a manter a atenção do público; compreender os significados de narrativas complexas e como essa forma diferenciada de se estruturar uma história é aplicada atualmente na televisão; verificar o engajamento do público da série estudada, a partir da aplicação dos conceitos acima citados.

A fim de testar nossa hipótese, escolhemos como objeto de estudo a série americana *Veronica Mars* e seus produtos derivados. A escalação de tal universo narrativo se deu principalmente porque as obras que o compõem já foram concluídas há algum tempo e, dessa forma, foi possível analisar o impacto e a repercussão de suas estratégias. Além disso, a complexidade dos personagens, a homenagem ao estilo *noir* e a aclamação pela crítica especializada ofereceram mais possibilidades para aprofundarmos nossas averiguações. Do ponto de vista do marketing digital, a série teve uma das maiores campanhas de crowdfunding de todos os tempos e soube engajar seus fãs, tendo como ponto unificador o meio online.

Para que o estudo pudesse ser realizado de maneira holística, assistimos como espectadores às três temporadas da série, ao filme, e à série derivada (*spin off*). A fim de conhecer todas as peças desse quebra-cabeça transmidiático, tivemos

ainda algum contato com os livros publicados que expandem as aventuras de Veronica. A hipótese desta pesquisa foi testada principalmente por meio do exame das três temporadas da série e seus elementos: história, estrutura narrativa, personagens, gênero e recursos utilizados para desenvolvimento de enredo. Também devotamos especial atenção ao longa-metragem e analisamos os elementos narrativos e a campanha realizada entre os fãs para arrecadação de fundos. Em ambos os produtos aqui detalhados, nos debruçamos ainda sobre a aplicação dos conceitos de transmidialidade, levando em consideração o universo criado pelas histórias de Veronica Mars; a complexidade narrativa, tendo como foco a configuração com que o enredo é estruturado; e *Quality TV*, a partir de determinadas características intrínsecas à série.

Para isso, tivemos como referencial teórico os estudos de Jenkins referentes às NT's, a visão de Jason Mittell sobre complexidade narrativa, os conceitos Thompson acerca da *Quality TV* e as observações lançadas no livro *Neptune Noir – unauthorized investigations into Veronica Mars* (2006), editado pelo criador da série, Rob Thomas.

A análise foi realizada no formato de um estudo de caso, que, segundo Severino vem a ser uma “pesquisa que se concentra no estudo de um caso particular, considerado representativo de um conjunto de casos análogos”. (SEVERINO, 1996, p. 107). Diante desse conceito, *Veronica Mars* foi considerada um exemplo representativo de grupo de séries que se utiliza dos conceitos acima citados como tentativa de manter a atenção do público. Vale ressaltar que as conclusões alcançadas após este estudo não devem ser consideradas como verdade absoluta, uma vez que os produtos televisivos contemporâneos fazem usos desses recursos de diferentes maneiras e, com isso, alcançam diferentes resultados que dependem também de uma série de aspectos relativos ao contexto e à identidade dos sujeitos envolvidos nas instâncias de produção e recepção.

Esperamos demonstrar com esta pesquisa como determinados canais de televisão tentam lidar com a crise que este meio de comunicação enfrenta devido à pulverização da audiência e à baixa fidelização dos espectadores. O presente trabalho foi então estruturado em três capítulos. No primeiro, apresentamos os conceitos de narrativas transmidiáticas, suas principais estruturas, elementos, táticas e relações com a televisão. O segundo capítulo proporciona uma análise sobre o

histórico da televisão, estudos relacionados a ela e sua interação com outros meios, tais como o rádio e o cinema. Elencamos ainda os conceitos de narrativas complexas e *Quality TV* e suas aplicações na televisão atual. No terceiro capítulo, analisamos a série *Veronica Mars* e seus elementos, tais como estrutura narrativa, referências e universo expandido sob a ótica dos conceitos apresentados até então.

## 1 NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS

O termo “narrativas transmidiáticas”, ou em inglês “transmedia storytelling”, é relativamente recente. Ideias e conceitos relacionados a ele são estudados desde os anos 1990; entretanto, apenas a partir dos anos 2000 as narrativas transmidiáticas passaram a ganhar enfoque no mundo acadêmico. Com base nesse histórico, é possível identificar duas vertentes de estudos sobre o tema. A primeira estabelece relações entre cultura moderna e análise de produtos midiáticos, tendo como pilar as obras *Cultura da Convergência* (2006) e *Transmídia Storytelling* (2003), ambas de Henry Jenkins.

A segunda vertente utiliza-se do conceito de maneira comercial e enxerga as narrativas transmidiáticas como uma forma de descrever um produto e gerar lucro. No mundo do entretenimento, muitos se utilizam desse conceito como um modelo de negócio e, entre os principais estudos nesse sentido, estão as obras *The Producer's Guide to Transmedia* (BERNARDO, 2011) e *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* (PHILLIPS, 2011). Em seu livro, Bernardo elabora um guia que analisa como estratégias multiplataforma podem trazer receita extra e ajudar produtores a se conectarem diretamente com a audiência, gerando pontos de entrada nos quais os consumidores imergem no conteúdo estabelecido. Já Phillips promete ensinar a esses profissionais como estruturar conteúdos, vídeos e sites que se tornarão referência para o público. Com este livro, ele apresenta estratégias para criar *buzz* ao redor de um assunto, utilizando estruturas como jogos de realidade alternativa e personagens fictícios. Segundo ele, quanto maior o nível de conexão com a audiência, maior será o envolvimento com o processo transmidiático e mais bem sucedido será o produtor.

Para uma análise mais assertiva, neste trabalho iremos utilizar a primeira configuração de abordagem do tema. Tendo Jenkins como principal autor, esta vertente vê as narrativas transmidiáticas como fator de mudança da cultura popular, apresenta um prelúdio da nova forma como as histórias são contadas e explica a mudança cultural que estamos vivendo, onde os consumidores de mídia desejam acessar o conteúdo de um mesmo universo nos mais diferentes canais. Esse tipo de abordagem, diferente da visão comercial de Bernardo e Phillips, é diretamente

relacionado com nosso problema de pesquisa por dispor ao público tanto a narrativa quanto o conteúdo de uma história de maneira mais atraente, o que pode auxiliar a manter a atenção dos espectadores, conforme testaremos posteriormente.

Observamos que existe um caos de denominações acerca das narrativas transmidiáticas (NTs), por estas serem ainda um tipo de comunicação que está dando seus primeiros passos. Para estipular uma ordem, primeiramente é preciso compreender o que significa cada uma das partes. De acordo com Varassin (2012, on-line), “narrativa tem que vir antes de transmídia.”, isso porque a história e as formas utilizadas para contá-la são o elemento gerador do conceito das NTs. Benjamin (1994, p. 205) afirma que “[...] a narrativa é uma forma artesanal de comunicação. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele.”, e observa, assim, a importância da experiência de imersão humana durante o processo de narração de fatos e histórias. Em contrapartida, o termo transmídia representa a integração de conteúdos e meios com o objetivo de evidenciar a colaboração do usuário, que passa a ter vez e voz. Ele é o foco das atenções, como inventor de produtos e narrador de experiências.

Isto posto, é possível elaborar uma conceituação simples para o tipo de narrativa que será estudada aqui. A NT pode ser definida como uma forma específica de se contar uma história. Em geral, esse tipo de narrativa é tão grande e complexa que transcende um único meio de comunicação e se expande por diversas mídias. São várias histórias que, juntas, elaboram um universo próprio, onde cada uma delas é contada formando links umas com as outras. E, ao se complementar, constroem uma grande narrativa.

Sobre as narrativas transmidiáticas, Jenkins (2012, online) afirma ser:

[...] um processo onde os elementos integrantes de uma ficção estão dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio contribui de maneira única para o desenrolar da história.<sup>1</sup>

Fruto da cultura da convergência, as narrativas transmidiáticas representam uma nova forma de relação entre o público e a mensagem. Na antiga

<sup>1</sup> JENKINS, Henry. Transmedia 2012: further reflections. **Blog Confessions of na Aca-Fan**, 01 ago. 2012. Disponível em: <[http://www.henryjenkins.org/2012/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://www.henryjenkins.org/2012/08/defining_transmedia_further_re.html)>. Acesso em: 27 out. 2015

relação com os conteúdos, imperava o formato de franquia de mídia tradicional, em que uma mesma história era abordada em vários meios, sem relação entre si. Os fatos narrados poderiam ser contados em um livro, adaptados para um filme e para um jogo eletrônico; entretanto não eram desenvolvidas maiores ligações. Basicamente, víamos a mesma narrativa em plataformas diferentes.

Já na franquia transmídia, as histórias são lançadas em momentos diferentes, de maneira interdependente e complementar, podendo ser consumidas de forma conjunta ou individual, criando coleções de experiências. Assim, o contexto do livro é continuado no filme e o jogo eletrônico desenrola uma trama secundária à narrativa principal. Conforme corrobora Jenkins, dentro de uma narrativa transmidiática bem construída,

[...] cada meio oferece o que tem de melhor – então uma história pode ser introduzida como um filme, expandida pela televisão, novelas e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e experimentado em suas múltiplas facetas. Cada parte da história precisa ser consistente o suficiente para possibilitar um consumo autônomo. Ou seja: você não precisa ter visto o filme para aproveitar o jogo e vice-versa (JENKINS, 2003, online).<sup>2</sup>

A estratégia de NT funciona como um grande quebra-cabeça, onde cada conteúdo sozinho é insuficiente para contar toda a história, mas juntos eles formam um panorama completo. Individualmente, cada parte tem sua função e, como grupo, as partes contam os acontecimentos em sua totalidade.

Uma narrativa transmidiática pode ser capaz de atrair os mais diversos públicos, ao adaptar conteúdo e texto de acordo com as necessidades de cada suporte midiático. Caso os materiais gerados atendam e promovam novas experiências a públicos distintos, cria-se então a possibilidade em potencial de expansão de toda a franquia. De acordo com o site *Tstoryteller* (2015)<sup>3</sup>, para elaborar e documentar uma narrativa transmidiática é preciso saber qual parte da história será contada em cada mídia, qual será o *timing* de cada elemento e qual será a forma da audiência percorrer a mídia. Além disso, é necessário indicar o que

---

<sup>2</sup> JENKINS, Henry. "Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to vídeo games can make them stronger and more compelling.". < <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. Acessado 27 de outubro de 2015.

<sup>3</sup> O TStoryteller é um site criado e mantido pela Conducttr, empresa especializada em narrativas transmidiáticas e responsável por estratégias mundiais de comunicação utilizando esse recurso.

realmente a audiência poderá ver e fazer, considerar as possibilidades de transversalidade não linear e assegurar a continuidade entre os desenvolvedores.

### 1.1 Elementos das Narrativas Transmidiáticas

As narrativas transmidiáticas em geral são compostas por elementos primários e secundários. Segundo Souza:

Os elementos primários são aqueles que apresentam o universo ficcional e dão sustentação à obra como um todo, como um livro, um filme ou uma série de televisão. [...]. As narrativas transmidiáticas também têm elementos secundários, ou seja, produtos midiáticos desenvolvidos a partir dos elementos primários, mas com perspectivas da história anteriormente não exploradas. (SOUZA, 2011, p. 54).

Os elementos secundários exploram personagens e histórias paralelas derivadas do universo original da narrativa. Esses elementos, também conhecidos como extensões midiáticas, podem ser lançados concomitantemente com os primários ou nos intervalos entre um produto e outro, mantendo assim o interesse do público por mais tempo e criando uma *timeline* da história contada.

Propomos a seguinte analogia: os elementos primários das narrativas transmidiáticas seriam como um rio vasto e caudaloso. Os secundários seriam os afluentes, que ajudam a compor o rio principal. Juntos, o rio principal e seus afluentes formariam um grande sistema hídrico interdependente. Os consumidores de histórias seriam representados aqui como navegantes de barcos, que poderiam percorrer apenas o rio principal, apenas um afluente, ou todo o sistema hídrico, conforme sua vontade. Vale ressaltar que a compreensão do navegante não seria prejudicada, independentemente da sua escolha. Ao decidir por qual rio navegar, ele escolhe também se quer ter um panorama geral da história ou conhecer apenas uma parte dela.

Segundo o site *TStoryteller* (2015), existe ainda outra estratégia de narrativas transmidiáticas conhecida como “*Portmanteau Transmedia*”. Esse projeto conserva semelhanças com um jogo de realidade alternativa, em inglês *Alternate Reality Game* (ARG). Aqui não existe uma veia principal, e as histórias contadas têm pouco sentido individualmente. Elas só formam uma noção de todo quando estão

juntas. Essa estrutura funciona como um quebra-cabeça, que só adquire sentido completo quando todas as peças estão em seus devidos lugares.

Visto que as NTs funcionam conjuntamente, é de extrema valia conhecer as quatro principais táticas propostas por Jenkins e utilizadas para expansão do universo narrativo:

- Criação de micro-histórias intersticiais: aqui os elementos secundários são desenvolvidos durante os intervalos dos elementos primários e têm relação direta com a macro-história.
- Criação de histórias paralelas: a lógica dessa estratégia é criar um enredo que se desenrole ao mesmo tempo em que os macro eventos acontecem. Em geral, essa estratégia pode resultar em um programa secundário, derivado da narrativa principal (*spin off*).
- Criação de histórias periféricas: esses conteúdos são variáveis, podendo ser próximos ou distantes das macro-histórias. Em geral, possuem uma fraca relação com a narrativa original, mas podem se aproximar dela e, assim, gerar um *spin off*.
- Criação de conteúdos produzidos por consumidores: essa estratégia acontece de forma orgânica e, em geral, o conteúdo é produzido pelos fãs em blogs, wikis etc. Recebe a denominação de *fan fiction* e auxilia no enriquecimento do universo ficcional.

Assim como as táticas de expansão das NTs, Scolari (2015) propõe a existência de diferentes níveis de consumidores de histórias transmidiáticas:

- Consumidor textual simples: é aquele que acessa esporadicamente um tipo de mídia, como um quadrinho ou videogame. Este consumidor compreende a história isolada que aquele afluente conta, e isso lhe é suficiente. Não vai atrás de outras mídias.
- Consumidor de mídia simples: é a pessoa que regularmente tem acesso à história por mais de um meio. Pode ler o quadrinho, mas também assiste à série de TV toda semana. Esses encontros com a história acontecem de acordo com a necessidade e interesse do consumidor.



- Consumidor transmidiático: processa representações de diferentes meios e linguagens, portanto reconstrói áreas mais extensas do universo ficcional. Retornando à analogia feita anteriormente, esse seria um navegante de todo o sistema hídrico.

Alguns autores contestam os conceitos de NTs apresentados até aqui, por considerarem impossível que o espectador comum consiga compreender a narrativa como um todo. Matthijs Baarpsul (2012), por exemplo, afirma que *Matrix* e *Pokémon*, exemplos dados por Jenkins no livro *Cultura da Convergência* (2006), não podem ser enquadrados nessa definição. Segundo ele, esses produtos criam narrativas múltiplas, mas que não são unificadas. Observamos que as afirmações de Baarpsul não se aplicam aos exemplos acima citados nem aos novos seriados que fazem uso das NTs. Em *Matrix* (Andy e Lana Wachowski, 1999)<sup>4</sup>, por mais que o universo tenha se expandido além daquele apresentado nos filmes, sempre temos o referencial comum da própria matrix, ou seja, do cenário onde as máquinas dominam os humanos. Já em *Pokémon* (1998-)<sup>5</sup>, mesmo mudando seus acompanhantes, a figura principal dos desenhos sempre é Ash Ketchum, o treinador da cidade de Pallet. Quando analisamos jogos eletrônicos, de realidade alternativa e interpretação de personagens, em inglês *Role Playing Game* (RPG), onde Ash não aparece, o mundo Pokémon mantém suas singularidades. Por fim, para contra argumentarmos a afirmação de que as histórias criadas pelas NTs deixam o espectador perdido, basta estudar o case de *24 Horas* (2001-2010)<sup>6</sup>. Nesse seriado, todos os elementos de transmidialidade são inseridos de maneira didática e clara ao público, que pode escolher manter-se fiel apenas à série, ou se aventurar também em outros produtos que compõem a narrativa. Esclarecida a contestação, vejamos a seguir como as NTs se configuram quando o principal meio de entrada para o universo narrativo é a TV.

---

<sup>4</sup> Um hacker de computador descobre de rebeldes misteriosos a verdadeira natureza de sua realidade e seu papel contra a entidade que controla o mundo. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>5</sup> As aventuras de Ash Ketchum e seu parceiro Pikachu, que atravessam muitas regiões na esperança de se tornar um mestre Pokémon. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>6</sup> Jack Bauer, diretor do Campo de Operações Contra Terrorismo na cidade de Los Angeles, corre contra o relógio para subverter atentados terroristas e salvar a nação de um desastre final. (IMDB, acesso em: 05 dez. 2015).

## 1.2 Narrativas Transmidiáticas e Televisão

A televisão, enquanto meio de comunicação, possui um grande apelo sobre a população ocidental. Tomando como exemplo nosso país, a telinha é a mídia mais utilizada pelos brasileiros, segundo a Pesquisa Brasileira de Mídia 2015, realizada pela Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. Toda essa popularidade é atribuída ao poder de inclusão da TV. Sobre isso, Wolton teorizou que:

[...] a televisão é atualmente um dos principais laços da sociedade individual de massa. Ela [...] é a única atividade compartilhada por todas as classes sociais e por todas as faixas etárias, estabelecendo, assim, uma ponte entre todos os meios. (WOLTON, 2004, p. 135).

Entretanto, com o advento da internet, a televisão passou a encontrar não mais um telespectador fiel e atento, mas sim um público disperso, que consome TV enquanto utiliza computadores, tablets e celulares (*second screen*)<sup>7</sup>, ou mesmo que assiste a ela na companhia de outras pessoas, estando essas presencialmente juntas ou não (*co-viewing*)<sup>8</sup>. Tendo como exemplo novamente o Brasil, de acordo com a Pesquisa Brasileira de Mídia 2015, 38% do total de entrevistados utiliza-se da internet de alguma forma enquanto assiste à televisão, seja trocando mensagens instantâneas, seja acessando a rede mundial de computadores por meio de algum aparelho. Assim, segundo Jenkins, se os antigos espectadores eram tidos como passivos, os novos são ativos. Se os antigos eram indivíduos isolados, os novos são mais conectados socialmente. Se a ação de consumidores de mídia já foi silenciosa e invisível, os novos são agora barulhentos e públicos. (JENKINS, 2009, p.47).<sup>9</sup>

Diante do cenário atual gerado pela força da internet, donos de emissoras e produtores de televisão vêm buscando alternativas para recuperar a atenção do público e reter sua audiência. Uma vertente de profissionais que trabalha

<sup>7</sup> “A experiência de *second screen* (segunda tela) trata-se de um novo comportamento do consumidor em frente à TV e ao lado de outras telas, como computador, smartphone e/ou tablet.” (CAVALLINI, XAVIER e SOCHACZEWSKI, 2014, p. 42).

<sup>8</sup> “Assistir a programas (e filmes publicitários) na TV e interagir com eles, comentar e conversar com outras pessoas através dos dispositivos laterais, em tempo real.” (CAVALLINI, XAVIER e SOCHACZENWSKI, 2014, p. 42).

<sup>9</sup> Foram utilizadas duas edições do livro Cultura da Convergência de Henry Jenkins, uma vez que alguns termos e conceitos são revistos e atualizados na segunda edição.

com TV tem tentando mesclar características desta com a internet, em busca de perenidade.

O momento de transformação desse tipo de TV pode ser analisado tomando como referência o processo de seleção natural dos animais, como propõe o pesquisador Roger Fidler (1997). Ele defende que o surgimento de uma nova tecnologia midiática não provoca o fim de outra e explica que, assim como faz a biologia com os seres vivos, os meios de comunicação são afetados por um intrínseco processo de auto-organização. Fidler propõe ainda o termo *midiamorfose* para explicar a mutação de uma mídia quando necessário, diante de pressões impostas por um novo meio:

A midiamorfose não é tanto uma teoria, mas um modo de pensar a respeito da evolução tecnológica dos meios de comunicação. Ao invés de estudar cada modalidade separadamente, leva-nos a ver todas elas como integrantes de um sistema interdependente e a reparar nas semelhanças e relações existentes entre as formas do passado, do presente e as emergentes. Ao estudar o sistema de comunicação como um todo, veremos que os novos meios não surgem por geração espontânea, nem de modo independente. Aparecem gradualmente pela metamorfose dos meios antigos. E quando emergem novas formas de meios de comunicação, as antigas geralmente não deixam de existir, mas continuam evoluindo e se adaptando. (FIDLER, 1997, p. 57)

Em seu processo de transmutação, a TV enxergou na estratégia das narrativas transmidiáticas uma oportunidade de cativar os fãs. Conforme explicaremos no segundo capítulo deste trabalho, alguns produtores passaram a compreender que, para manter um programa no ar, uma grande audiência, muitas vezes dispersa, ou um público pequeno, porém cativo, são igualmente proporcionais, sendo mais importante a forma de se contar uma história.

Com a mistura desses dois grandes meios de comunicação, o movimento transmidiático ganhou força. Dessa forma, programas de televisão dos anos 2000 como *Veronica Mars* (2004-2007)<sup>10</sup>, *Battlestar Galactica* (2004-2009)<sup>11</sup> e *Lost* (2004-2010)<sup>12</sup> utilizaram-se das estratégias das NTs e foram naturalmente comentados por entusiastas em fóruns, chats e sites específicos. Estes espaços não só auxiliaram

<sup>10</sup> Depois de sua melhor amiga ser assassinada e seu pai removido do cargo de xerife, Veronica Mars dedica sua vida para desvendar mistérios na cidade de Neptune. (IMDB, acesso em: 05 dez. 2015).

<sup>11</sup> Quando um velho inimigo, os Cylons, reaparecem e obliteram as 12 colônias, a tripulação da nave de guerra *Galactica* passa a proteger uma pequena frota – com os últimos humanos – enquanto viaja para a 13ª Colônia, conhecida como Terra. (IMDB, acesso em: 05 dez. 2015).

<sup>12</sup> Os sobreviventes de um desastre de avião são obrigados a trabalhar juntos para sobreviver no que parece ser uma ilha deserta tropical. (IMDB, acesso em: 05 dez. 2015).

roteiristas e produtores a terem novas ideias para a continuação das atrações televisivas, como também complementaram a história que se desenrolava em outros meios. O exemplo de midiamorfose em determinadas vertentes da TV nos mostra que a concorrência entre meios de comunicação novos e tradicionais existe, e está presente em nosso dia a dia. Essa disputa, em muitas ocasiões, traz resultados positivos para nós, ora espectadores, ora usuários, uma vez que os produtos buscam se aperfeiçoar para conquistar nossa atenção. Entretanto, quando deixam de lado suas diferenças e decidem trabalhar juntos, um assimila o que o outro tem de melhor.

Diante das informações até aqui expostas, podemos observar que as narrativas transmidiáticas acompanham as mudanças pelas quais a sociedade tem passado recentemente, ao oferecer incontáveis oportunidades de inovação no que se refere à maneira de se contar histórias. Os produtores de TV, entre outros profissionais, têm utilizado esses conceitos para adaptar narrativas televisivas complexas ao olhar disperso do espectador contemporâneo, conforme abordaremos no capítulo a seguir. Um ponto interessante para discussão posterior é analisar a efetividade dessas ações no sentido de manter o diálogo da televisão com seu público. Neste trabalho realizaremos um estudo de caso do seriado *Veronica Mars* para tentar resolver o problema de pesquisa aqui apresentado.

## 2 NARRATIVAS COMPLEXAS NA TELEVISÃO CONTEMPORÂNEA

Ao iniciarmos nossos estudos sobre a televisão, meio tão multifacetado e dinâmico, é preciso escolher uma ótica sob a qual enxergá-la. Neste trabalho, não utilizaremos as conceituações que analisam a TV apenas como um aparelho. Assim como o cinema é mais que apenas um projetor, a TV é mais que um eletrodoméstico, é mais que um sistema de transmissão e mais até que as atrações que exibe. Segundo Cannito (2009), televisão pode ser caracterizada como o encontro dos programas com o espectador. Ela é uma janela para o desconhecido que está sempre disponível para ser aberta. É a porta de entrada pela qual milhares de pessoas têm acesso a informações sem mesmo saírem de casa. Para entender a TV também é preciso compreender os espectadores e como eles consomem o conteúdo exibido nesse meio de comunicação. É preciso reconhecer que os programas de TV possuem uma linguagem específica, característica do meio em que são exibidos.

Desde que entrou nas casas do mundo inteiro, a televisão conquistou o próprio espaço e desenvolveu um modelo de interação diferente com o público. Ela não suplantou o rádio, que na época de sua criação já era amplamente disseminado, mas passou a exercer uma atividade semelhante ou complementar. O rádio possibilitou que as pessoas não mais precisassem sair de casa para terem acesso a informações. Já a televisão apresentou ao público o mundo das imagens, que são capazes de comunicar de maneira mais rápida e impactante. Sobre a programação inicial da televisão, Pavlik complementa:

A maioria dos programas tinha meia hora, ou uma hora de duração, e os filmes e eventos esportivos geralmente duravam duas horas ou mais. Havia somente alguns canais de programação disponíveis. Os programas eram gratuitos e as grandes empresas de mídia ganhavam dinheiro com a venda de comerciais, aos quais os telespectadores assistiam antes, durante e depois dos programas (PAVLIK, 2007, p. 23)

Na visão de Cannito (2009), em seu início, os espectadores assistiam à TV de forma respeitosa: a família sentava-se reunida e em silêncio de frente a ela e consumia junta as notícias. Durante o dia, a televisão exercia a função de

companhia, semelhante à do rádio, para as donas de casa, que agora realizavam suas tarefas com ela ligada. A princípio, este era um aparelho feito pela elite e para a elite. Todavia, com os constantes investimentos recebidos de conglomerados de comunicação, a telinha foi ganhando espaço nos lares em todo o mundo. A notoriedade do eletrodoméstico aumentou nas décadas de 1940 e 1950 graças ao destaque dado a programas esportivos, telejornais e às transmissões coloridas. Esse crescimento exponencial em popularidade tornou a TV mais barata, o que possibilitou que as famílias acompanhassem a programação não só na sala de estar, mas agora também nos quartos. Ainda segundo o autor, o processo de evolução da TV recebeu atualizações como o controle remoto (década de 1950), o videocassete (década de 1970), o sistema de DVD (década de 1990) e, posteriormente, novas tecnologias como o Blue-Ray (final dos anos 1990), o sistema HD (final dos anos 2000) e o sinal digital (final dos anos 1990). Tudo isso permitiu que a TV oferecesse uma experiência imersiva que se aproximava e, ao mesmo tempo, se opunha à do cinema, conforme detalharemos no item seguinte.

## 2.1 Televisão e Cinema

Com um público cada vez mais simpático à TV, este meio passou a ser visto como concorrente do rádio e também do cinema. Entretanto, tal afirmação incorre em erro, uma vez que a televisão regularmente usa o cinema como fonte de inspiração e ocupa um espaço que o rádio, por utilizar-se apenas de sons, não poderia preencher. Conforme afirma Jorge Furtado em seu artigo “Cinema x Televisão”<sup>13</sup> ambos os meios utilizam-se da mesma linguagem, fotografia e signos, sendo a ilusão audiovisual apresentada nos dois casos. Como forma de aproximação, Aline Diniz e Natália Bridi (2013) afirmam que, por vezes, a telinha teve produtos televisivos criados ou dirigidos por grandes diretores como Alfred Hitchcock (*Alfred Hitchcock Presents*, 1955)<sup>14</sup>, J. J. Abrams (*Lost* 2004), Martin

<sup>13</sup> FURTADO, Jorge. Não74 < <http://www.nao-til.com.br/nao-74/furtado2.html>>. Acessado em 23 de dezembro de 2015.

<sup>14</sup> Série de histórias não relacionadas contendo elementos de crime, terror, drama e comédia, sobre pessoas de diferentes classes cometendo todo tipo de crime. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

Scorsese (*Bordwalk Empire*, 2010-2014)<sup>15</sup> e David Fincher (*House of Cards*, 2013-)<sup>16</sup>. Filmes publicitários também foram produzidos por nomes como Guy Ritchie, que trouxeram a aura do cinema de gênero para a TV. Contudo, mesmo com essas semelhanças, os meios de comunicação também possuem diferenças, especialmente no que tange à forma do público de consumi-los. Conforme compara Furtado:

Uma sala iluminada apenas pelas imagens que por algum tempo numa grande tela se movimentam, sem que sobre elas tenhamos qualquer controle, é cinema. Uma pequena tela se esforçando para chamar atenção o tempo que for possível, sempre e enquanto nós deixarmos, é televisão. (FURTADO, 2001, online)

Essencialmente, a telinha e a telona desenvolvem papéis e ocupam espaços diferentes na vida dos espectadores. Em uma rápida comparação, é possível notar essas diferenças: quando vamos assistir a um filme no cinema, é exigido um comportamento padrão. Entramos em uma sala escura, que torna nossa visão mais subjetiva, nos colocamos em situação de repouso e, na maioria das vezes, contemplamos a ação que se desenrola à nossa frente no mais completo silêncio. Esses fatores combinados correspondem ao conceito de *situação cinema*, proposto por Arlindo Machado (2007), e nos proporcionam uma fuga da realidade.

Já ao assistir à televisão, a atenção dos telespectadores é menos concentrada do que a do espectador do cinema ou mesmo das pessoas que utilizam a internet, uma vez que é possível assistir à TV e realizar outras tarefas. Segundo Cannito:

Não se pode esperar que o espectador vá dedicar-se exclusivamente à televisão, por esse motivo, o formato desta deve voltar-se ao propósito de se tornar atraente para quem está em frente à tela e para quem está cumprindo outras funções tendo por companhia uma TV ligada. (CANNITO, 2009, p. 17)

Porém, essa interação maior permitida pela televisão proporciona um convite diferente à imersão, que não deve ser considerado menos intenso que o do cinema. Para assistir a um filme na grande tela é recomendado o silêncio absoluto a fim de criar as condições ideais de concentração do espectador. Já a TV permite

<sup>15</sup> Em *Atlantic City*, políticos jogam em ambos os lados da lei, conspirando com gangsters durante a era da proibição alcoólica. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>16</sup> Um deputado do Congresso Americano trabalha com sua conivente esposa para vingar-se das pessoas que o traíram. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

que as pessoas comentem os programas que são exibidos. Enquanto no cinema a experiência é basicamente individual, o ato de ver televisão é coletivo e dinâmico. Se para a grande tela, a quietude e o escuro bastam para gerar a sensação de encantamento, a telinha usa constantemente os recursos do som e da palavra. Cada um à sua maneira, cinema e televisão vão utilizando-se de suas soluções para dialogar com um público que possui um olhar cada vez mais disperso. Tais diferenças foram constatadas por estudiosos que se debruçaram sobre essa dicotomia. Vejamos a seguir mais detalhes sobre outras descobertas originadas por trabalhos concernentes à TV.

## **2.2 Estudos sobre Televisão**

A maioria dos estudos sobre televisão emergiu nos anos 1980, época em que o material apresentado diariamente na TV não era feito com base no desejo do público, mas sim de agências governamentais e conglomerados de comunicação. Nos EUA, quem controlava a programação eram os patrocinadores e, em todos os aspectos, o objetivo comum era a aquisição de um maior número de telespectadores (ALLEN, 2007). Segundo Allen, no Reino Unido, a TV passava por uma competição entre o serviço público e os serviços comerciais. Esse cenário torna-se mais interessante com o surgimento da TV a cabo. Criada em 1948 no estado da Pensilvânia (EUA) para facilitar o acesso dos moradores ao sinal de televisão, a tecnologia a cabo possibilitou a diversificação da programação. Nos anos posteriores, esse sistema permitiu o surgimento de canais como HBO (1972), ESPN (1979), CNN (1980), MTV (1981) e tantos outros. Por não estarem sujeitos a anunciantes ou ao governo, os canais fechados exibiam tudo aquilo que não podia ser mostrado na TV aberta, como violência explícita, nudez e um linguajar forte, além de poderem segmentar sua programação para atrair a fatia de mercado que desejassem.

Robert Allen teoriza também que, em decorrência da TV a cabo e do surgimento do vídeo cassete, os estudos sobre a televisão no início dos anos 1990 possuíam uma reformulação. Eles já consideravam variáveis como a existência de múltiplos canais, a gravação de programas para exibição posterior, canais de



interesse específico para determinados públicos, além de novos formatos de atrações televisivas. Umberto Eco (1984) descreve esse momento como uma passagem da paleotelevisão, onde vemos um ideal de cidadão representado na tela, para a neotelevisão, que destaca o cidadão comum. Cannito corrobora esse ponto de vista ao afirmar que

Essa passagem mostra que a televisão se aproxima então da forma que a caracterizaria. A herança narrativa que é uma das premissas da linguagem televisiva: desde a brincadeira entre o real e o fictício, passando pelo jogo no qual o telespectador se enxerga naquilo que assiste na televisão, até sua forma mais óbvia, na qual o telespectador é convidado a participar das tramas. (CANNITO, 2009, p. 23).

Esses estudos de compreensão inicial da TV foram percussores de outras investigações mais aprofundadas, entre elas o trabalho de Jason Mittel (2012) acerca das narrativas complexas na televisão, a ser analisado posteriormente. Antes, porém, lançaremos um breve olhar sobre as formas de relação entre a televisão e os espectadores.

### **2.3 Televisão e público**

Conforme abordado anteriormente, o conceito de televisão utilizado neste trabalho diz respeito principalmente à relação entre TV e público. Partindo desta afirmação, é possível analisar as diversas formas como se dá este relacionamento. De acordo com Cannito (2009), o primeiro desses contatos acontece quando o espectador liga a TV. Neste momento, é estabelecido um contrato mútuo. Quando um programa é divulgado, ele apresenta determinadas “pistas” de como será seu conteúdo (contrato). Dessa forma, o público, ao assistir a esse programa, confirma se o que foi prometido anteriormente realmente está sendo cumprido, baseando a relação com a atração em confiança e curiosidade. O espectador confia que irá encontrar no programa mais daquele conteúdo que o agradou, e tem curiosidade por assistir ao que foi prometido. Muitas vezes, porém, a divulgação é apenas uma isca de programação que tem como intuito atrair o público ao dar pistas muito genéricas do que será possível encontrar em determinada atração.

Devido a isso, “a estratégia de sucesso de um produto televisivo está intimamente ligada ao gênero / formato da emissão.” (CANNITO, 2009, p. 41). A julgar por determinadas características de um programa, é possível estabelecer a qual gênero ou subgênero de TV ele pertence e, assim, poder assistir esperando previamente o tipo de conteúdo que poderá ser visto. A partir das propriedades de cada programa, nem sempre muito claras e na maioria das vezes apresentadas de forma mesclada com outras propriedades, é estabelecido se determinada atração é um *reality show*, uma série, uma minissérie etc. E a partir dessas definições o público possui mais informações para decidir ao qual irá assistir.

Em seu livro “Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira”, Souza (2005) teoriza que, ao se debruçar sobre esse tema é possível acompanhar de perto a evolução da TV como meio de comunicação. Isso se dá uma vez que as tecnologias de produção disponíveis passam por atualizações a cada dia e, como consequência, surgem novas possibilidades para criação de outros gêneros e programas televisivos. De acordo com o autor, a televisão contém três categorias: educativa (programas-escola, etc.), informativa (telejornais, revistas eletrônicas, etc.) e entretenimento (programas de auditório, *reality show*, etc.). Nesta última categoria estão contidos, por exemplo, os gêneros de auditório, culinário, infantil, humorístico, *talk show*, musical, série, *sitcom*, variedades, entre outros. Souza esclarece ainda que o conceito de *formato* auxilia na definição de *gênero*, e este último, por sua vez, na teorização sobre *categorias*. Os *formatos* também podem se mesclar, originando assim novos *gêneros* e *programas*.

Para avaliarmos uma segunda forma de relacionamento entre TV e público, será preciso compreender a diferença entre os sistemas de *fluxo* e *arquivo*, com base na comparação feita por Cristiane Finger e Fábio Canatta de Souza (2012): a internet está repleta de conteúdos na forma de arquivos tais como vídeos, textos e imagens. Esses materiais aguardam nosso interesse para acessá-los na rede mundial de computadores. Já a televisão é caracterizada por seus conteúdos na forma de fluxo, ou seja, a programação e as informações são exibidas independentemente de estarmos assistindo ou não. Entretanto, mesmo tendo características distintas, não devemos inferir que a internet oferece um maior nível de interatividade do que a televisão, e sim que essa interação se dá de forma diferente em cada meio. Propomos o seguinte exemplo: uma série de TV americana,

ao ser exibida, é assistida pelo espectador que, caso sinta-se tocado pelo enredo apresentado, comenta sobre ele na rede. Considerando que os autores e produtores são pessoas abertas à opinião pública, existe a possibilidade destes levarem em consideração aquilo que está sendo dito sobre a série em fóruns e sites de debate. Essas teorias e opiniões criadas pelo público podem se concretizar em mudanças no roteiro, desde que pertinentes ao enredo da trama. Os espectadores não estão no controle da série, este continua nas mãos dos autores, mas existe aí uma relação interativa com o produto televisivo. Com isso, conforme afirma Cannito (2009), a TV também reitera assim um de seus papéis, que é o de “dar assunto”, colaborando para um espaço público de identidade e debate.

Uma terceira forma de interação entre televisão e público acontece na realidade de convergência midiática em que vivemos. Nesse panorama, Jenkins também é uma das principais referências ao definir o termo:

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2008, p. 27).

Esse comportamento migratório do público descrito por Jenkins também acontece na televisão. Acompanhando as mudanças no comportamento do espectador e da convergência midiática, determinadas empresas adaptaram o sistema de arquivo para a televisão, em contraponto a seu tradicional sistema de fluxo. Tenhamos como exemplo o Netflix, empresa criada em 1997, e que inicialmente enviava DVD's de filmes para seus assinantes por correio. Em 2009, alguns anos após receber um investimento monetário considerável, a companhia disponibilizou seu acervo de títulos para os associados, por meio de um receptor semelhante ao da TV a cabo. Agora, o assinante poderia escolher o melhor horário para assistir a um filme via *streaming*, sem depender de sistemas como DVD ou Blu-ray. Na medida em que a banda larga se aperfeiçoava, o número de assinantes do serviço crescia e, como consequência, a quantidade de atrações disponíveis aumentava. O sucesso desse sistema é tamanho, que hoje, o Netflix ocupa 37% de

todo o tráfego da internet nos EUA no horário de pico, sendo que 66% dos vídeos são vistos na televisão, conforme dados da Revista Superinteressante<sup>17</sup>.

Tendo como base as informações apresentadas neste tópico, observamos que, assim como o público pode se relacionar de diversas formas com a televisão, os produtores de atrações passaram a criar métodos mais elaborados de contar histórias, para assim, interagir de maneiras diferentes com os espectadores, conforme veremos a seguir.

## 2.4 Complexidade narrativa e *Quality TV*

A partir de 1990, notou-se na televisão norte-americana o surgimento de uma nova forma de estruturar a narrativa nos programas. Jason Mittell (2006) chamou esse movimento, surgido há mais de duas décadas e que perdura até hoje, de complexidade narrativa. Segundo o autor, antes da década de 1990, os produtos televisivos seriados seguiam a linha do melodrama folhetinesco convencional, em que toda a ação acontecia e se encerrava em um único episódio. Tal característica, por ter sua efetividade comprovada graças à audiência perene dos programas, fez com que o novo modelo aqui abordado não fosse adotado de início pelas grandes produções televisivas da época. Entretanto, alguns autores foram precursores e enxergaram na complexidade narrativa uma oportunidade inovadora de acrescentar características marcantes às novas produções, em especial seriados. Mittell define que essa nova forma de narração:

Em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil. (MITTELL, 2006, p 36.)

O autor complementa que esse estilo de narração recusa a necessidade de fechamento de uma história ao fim de um episódio, privilegiando ações que

---

<sup>17</sup> NADALE, Marcel. Por dentro do Netflix. **Revista Superinteressante**. Abril. São Paulo Edição. 349, jul. 2015.

continuam e cruzam diversos gêneros televisivos. Sobre o tema, Marcel Vieira também afirma que:

Complexidade, no fundo, exige não apenas o prazer da fruição descompromissada, mas também uma literacia, um esforço cognitivo e uma maturidade intelectual que cria, entre os espectadores, uma hierarquia. Podemos até gostar da série convencional, episódica, de procedimento, mas a complexidade demanda mais, mais engajamento, mais sofisticação e, no fim das contas, maior distinção. (VIEIRA, 2015, p. 22).

Tendo como base tais qualidades, é possível observar que muitos aspectos motivaram o advento da complexidade narrativa. De acordo com Mittel, no início dos anos 1990, o gênero de *reality TV* ganhou extrema popularidade na TV aberta nos EUA. Em consequência, as séries de televisão foram relegadas para horários menos nobres. Esse período é concomitante ao crescimento da TV a cabo, que derrubou a audiência de todos os programas de canais abertos, uma vez que os espectadores se pulverizaram diante de tantas possibilidades. Vieira (2015) afirma que produtores e diretores das emissoras de televisão fechada passaram a utilizar as narrativas complexas não só para evidenciar e explorar as fraquezas do gênero de *reality*, mas também para criar um público cativo para suas produções. Mittel (2006) reitera que, a essa época, os empresários responsáveis por canais de televisão privados, como a HBO, já entendiam que para ser economicamente viável, um produto televisivo não precisava de uma grande audiência e sim de fãs dedicados. Sobre este canal, McCabe e Akass teorizam que

Lidar de modo explícito com sexo, violência brutal e profanidade pode muito bem esgarçar os limites da representação televisiva, com certeza, mas o sucesso da HBO com a sua programação original (assim como com suas minisséries), impulsionou os executivos dos canais a buscar maneiras de replicar essa fórmula de sucesso. (MCCABE; AKASS, 2007, p.74).

Dessa forma, canais como AMC, FX e Showtime seguiram o caminho aberto pela HBO, em busca de uma maior fatia da audiência. O movimento da complexidade narrativa ganha mais força quando, conforme abordado anteriormente, produtores de filmes passaram a trabalhar com seriados na TV a cabo. De acordo com Mittel, com mais tempo que no cinema para desenvolver seus personagens, eles usaram as narrativas complexas em suas produções, uma vez

que esse recurso oferece uma gama de oportunidades criativas e uma perspectiva de retorno ao público que são únicas no meio televisivo.

Paralelamente ao conceito de complexidade narrativa, é válido abordarmos brevemente os critérios que compõem a *Quality TV*, debate levantado por Robert Thompson (1996) em seu livro *Television's Second Golden Age*. Nessa obra, o autor enumera algumas qualidades que séries de produção mais elaboradas possuiriam e que seriam distinções típicas da *Quality TV*. Segundo Vieira, “essas características vão de questões temáticas, estilísticas e narrativas até o tipo de público alvejado ou a quantidade de prêmios obtida.” (VIEIRA, 2015, p 16).

Conforme afirma Thompson (1996), a melhor maneira de caracterizar *Quality TV* é dando forma à sua ideia oposta: essa não é a televisão tradicional. As séries que fazem parte desse conceito possuem uma qualidade elevada, um tom artístico mais pungente e, com frequência, são dirigidas por profissionais de outras áreas como cinema, teatro e literatura. O público interessado nessas produções geralmente possui um maior poder econômico e mais acesso a educação e cultura. No que tange à organização narrativa, os programas investem em um elenco mais amplo, para que possam ser abordadas numerosas histórias, ou que o mesmo fato possa ser exibido de pontos de vistas diferentes.

Esses seriados possuem o que Thompson chama de “memória diegética” e fazem referências à própria história, bem como a outros fatos da cultura pop, da política e da televisão. Além disso, mesclam gêneros televisivos com frequência e acabam por gerar novos termos como *dramédia* (mistura de drama e comédia) e *terrir* (mescla de terror e comédia). Por fim, essas produções abordam temas controversos na telinha como relações incestuosas e crimes com requintes de crueldade, a fim de fugir dos clichês das demais séries. Ao vermos tais características no roteiro, propomos que universos tão ricos acabam por se desenvolver em demais mídias e não só na televisão, em um resgate ao conceito de narrativas transmidiáticas.

Thompson defende ainda que os seriados da *Quality TV* recebem periodicamente o reconhecimento por parte da crítica especializada, bem como das premiações da categoria concedidas pelo *Globo de Ouro* e pelo *Emmy*. Entretanto, observamos que esta última característica é datada e não condiz com a realidade

atual, em que séries tidas como obras de arte por uma fatia do público e da crítica são ignoradas pela academia da TV.

Aliados, os conceitos de narrativas complexas e *Quality TV* auxiliam a compreender o cenário da televisão frente à convergência midiática e à nova postura do público disperso. A seguir abordaremos mais detalhes sobre a complexidade por meio de um estudo das principais produções que fizeram uso dessa solução.

## 2.5 Evolução da Complexidade Narrativa

Conforme afirma Mittel, no início, a TV era organizada basicamente por redes que detinham total controle sobre a programação e exibiam as atrações em horários limitados e pré-determinados. Nos anos 1970 e início dos anos 1980, o que tínhamos na televisão americana eram novelas como *Dallas* (1978-1991)<sup>18</sup> e *Dynasty* (1981-1989)<sup>19</sup>, em que episódio representava apenas um passo em uma trajetória narrativa mais ampla. Aproximadamente na metade dos anos 1980, séries como *Hill Street Blues* (1981-1987)<sup>20</sup>, *St. Elsewhere* (1982-1988)<sup>21</sup> e *Cheers* (1982-1993)<sup>22</sup> passaram a mesclar o formato episódico com o novelístico. Tramas de relacionamento duravam muitos episódios, como nas novelas, mas o desfecho narrativo não era mais adiado. Séries com características de relacionamentos duradouros e enredos episódicos foram marcantes nos programas até o final dos anos 1980.

Conforme afirma o autor, os programas apresentados nos anos 1990 tiveram como base as inovações geradas pela televisão na década anterior. Dessa forma, começaram a ser exibidas produções onde os arcos históricos eram expandidos entre episódios e temporadas. As primeiras tentativas não tiveram muito

---

<sup>18</sup> Folhetim novelístico clássico dos EUA, conta a história das traições e maquinações do magnata do Petróleo, J.R Ewing, e sua família, que vivem na cidade de Dallas. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>19</sup> Saga de uma família abastada do setor petrolífero de Denver, EUA, mostra principalmente o conflito entre duas grandes corporações da cidade: a Blake's Denver Carrington e a Alexis' ColbyCo. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>20</sup> Essa série aborda as vidas e o trabalho da equipe de uma delegacia em uma cidade de interior. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>21</sup> Em *St. Elsewhere* acompanhamos o dia a dia da equipe que trabalha no St. Eligius, um velho e desacreditado hospital escola de Boston. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>22</sup> Os clientes frequentes do bar "Cheers", em Boston, compartilham suas experiências de vida uns com os outros enquanto bebem ou trabalham. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

sucesso, nem cativaram o público, até o lançamento de *Twin Peaks* (1990-1991)<sup>23</sup>. Esta série emblemática de David Lynch se tornou ícone da cultura pop e influenciou outros programas, como *Seinfeld* (1989-1998)<sup>24</sup> e *The X-Files* (1993-2002)<sup>25</sup>. Ambas as atrações se inspiraram na liberdade criativa de narração em *Twin Peaks* e deram o passo seguinte em suas estratégias para contar histórias. Mittell acredita que *The X-Files*, por exemplo, contém a característica principal da complexidade narrativa: um equilíbrio entre os estilos episódico e seriado, além de inovações nas histórias influentes. Ao mesmo tempo, a série também se deparou com um dos maiores desafios das produções que se arriscaram a utilizar essa nova estratégia: lidar com necessidades distintas como resultado da mistura de gêneros televisivos. Nesse primeiro momento, produtores de séries de TV ainda não sabiam como manter uma harmonia entre os estilos seriados e episódicos por muitas temporadas. Já séries *teen* como *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003),<sup>26</sup> tentaram criar um universo narrativo mais coeso e unificar as duas dicotomias de maneira consoante.

No gênero das comédias, séries como *Seinfeld* e *The Simpsons* (1989-)<sup>27</sup> são exemplos de narrativas complexas. Em ambos os casos, temos um desapego maior com a passagem de tempo e encadeamento cronológico das ações realizadas nos episódios. Em *The Simpsons*, por exemplo, o tempo parece não passar para a maioria dos personagens, entretanto alguns deles têm arcos desenvolvidos que indicam a passagem do tempo, como o nascimento e crescimento dos filhos de Apu, o indiano dono do mercadinho.

Nos anos 2000, acompanhamos o surgimento da comédia *How I Met Your Mother* (2005-2014)<sup>28</sup> que, diferentemente dos exemplos anteriores, cria uma narrativa concatenada, onde os acontecimentos atuais têm repercussão direta em eventos futuros. O arco do guarda-chuva amarelo que liga diretamente Ted, o

<sup>23</sup> Um singular agente do FBI investiga o assassinato de uma jovem na ainda mais singular cidade de Twin Peaks. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>24</sup> Nessa série acompanhamos as contínuas desventuras do neurótico comediante nova-iorquino, Jerry Seinfeld, e de seus amigos igualmente neuróticos. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>25</sup> Dois agentes do FIB, o crente Fox Mulder e a cética Dana Scully, investigam casos estranhos e inexplicáveis, enquanto forças trabalham para impedir seus esforços. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>26</sup> Uma jovem garota, destinada a matar vampiros, demônios e outras criaturas infernais, lida com vilões maléficos com a ajuda de seus amigos. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>27</sup> Nesse seriado acompanhamos as satíricas aventuras de uma família da classe trabalhadora na desajustada cidade de Springfield. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>28</sup> Um pai conta a seus filhos, por meio de uma série de flashbacks, a história de como ele e seus quatro amigos conheceram sua esposa e mãe dos garotos. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).



personagem principal, à futura mãe dos seus filhos é apresentado em uma das temporadas iniciais. O incidente do abacaxi<sup>29</sup> e os *doppelgangers*<sup>30</sup> dos personagens são outros arcos que se desenvolvem por várias temporadas. Dessa forma, para conhecer todas as questões relacionadas ao aparecimento dos *doppelgangers*, por exemplo, é preciso que o espectador tenha visto todas as temporadas anteriores, a fim de entender completamente a estrutura da piada quando todos eles aparecem. Segundo Mittell (2006), vemos esses programas não apenas para sermos inseridos num mundo narrativo realístico, mas também para ver as engrenagens funcionando, a artimanha necessária para realizar tais pirotecnias narrativas.

Na última década, o estilo de narrativa é aperfeiçoado também em séries dramáticas, que passam a incorporar de forma mais incisiva o conceito de narrativas transmídiaicas, já explicado anteriormente. Entre as séries que se utilizam de ambos os conceitos estão *24 horas* (2001-2010), *Veronica Mars* (2004-2007), *Lost* (2004-2010), *Fringe* (2008-2013)<sup>31</sup>, *The Walking Dead* (2010-)<sup>32</sup> e *Game of Thrones* (2011-)<sup>33</sup>. Além dos elementos de *storytelling*, as séries desse período também lançam mão de recursos como alterações cronológicas, *flashbacks* utilizados para apresentar histórias secundárias importantes ou para mostrar acontecimentos relevantes do tempo passado, múltiplas perspectivas sobre um mesmo tema, narração com *voiceover* para conferir um tom emocional em determinados momentos, etc, sendo estas, características típicas da *Quality TV*.

Esses programas são elaborados sem medo de causar confusão na mente do espectador. Em geral, o intuito é justamente provocar essa desorientação, que na maioria das vezes é compensada ao final, quando a situação é resolvida. Até que essas dúvidas sejam solucionadas, os programas lançam pistas em outras plataformas midiáticas e incentivam que o público se engaje com o universo criado

<sup>29</sup> No episódio 10 da 1ª temporada Ted acorda bêbado com um abacaxi em sua mesa de cabeceira. A resposta para como essa fruta foi parar ali só é exibida ao público durante a última temporada.

<sup>30</sup> Palavra alemã que significa “duplicata andante”, ou seja, uma cópia da sua pessoa. Na série, todos os personagens possuem um *doppelganger* que vão sendo descobertos no decorrer das temporadas.

<sup>31</sup> Uma agente do FBI é forçada a trabalhar com um cientista, tido como louco, e seu filho para desvendar uma série de fenômenos inexplicáveis. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>32</sup> O xerife Rick Grimes lidera um grupo de sobreviventes em um mundo dominado por zumbis. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>33</sup> Várias famílias nobres lutam pelo controle do reino mítico de Westeros. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

por meio de games, *easter eggs*<sup>34</sup> e fóruns de discussões online. Conforme afirma Mittell:

Programas narrativamente complexos flertam com a desorientação temporária e com a confusão, possibilitando que os espectadores articulem sua habilidade de compreensão através do acompanhamento de longo prazo e do engajamento ativo. (MITTELL, 2012, p. 47).

Tendo como base as ideias apresentadas até aqui, *Veronica Mars* pode ser visto como um exemplo tanto de narrativa complexa quanto de narrativa transmidiática, por equilibrar histórias contínuas e episódicas de investigação, além de relacionamentos amorosos e de amizade em diferentes esferas. A seguir, realizaremos um estudo desse caso em específico.

---

<sup>34</sup> *Easter egg* em tradução livre, significa ovo de páscoa. Na linguagem da TV, de jogos eletrônicos e sites, refere-se a surpresas escondidas na narrativa.

### 3 VERONICA MARS

#### 3.1 A História

Veronica Mars é uma série da televisão americana exibida entre os anos de 2004 e 2007. Inicialmente, o seriado foi transmitido pelo canal *UPN*<sup>35</sup>. Porém, com o fim desta emissora, a atração passou a ser exibida pelo *The CW*<sup>36</sup>, conhecido por seus dramas *teen*. Criada por Rob Thomas, que tem em seu currículo episódios em séries como *Dawson's Creek* (1998-2003)<sup>37</sup>, *Cupid* (1998-1999 e 2009-)<sup>38</sup> e *90210* (2008-2013)<sup>39</sup>, *Veronica Mars* conta a história da adolescente homônima ao título da série. Diferentemente das produções dramáticas para jovens, Verônica (Kristen Bell) tem que enfrentar os clichês do Ensino Médio, enquanto nas horas vagas trabalha como detetive particular juntamente com seu pai, Keith Mars (Enrico Colantoni). Em meio a tudo isso, a garota lida com temas polêmicos como estupro, relações incestuosas, assassinatos, atentados e sociedades secretas.

Logo no primeiro episódio, somos apresentados à cidade de Neptune, que vai servir como pano de fundo para os fatos que ocorrerão nas três temporadas seguintes. Ao mostrar sua instituição de ensino ao público, Veronica descreve também o local em que vive: “Esta é a minha escola. Se você estuda aqui ou seus pais são milionários ou trabalham para milionários. Neptune, Califórnia: uma cidade sem a classe média.” (“*Pilot*” 1-1). Em sua primeira temporada, a série nos chama a resolver o mistério da morte de Lilly Kane (Amanda Seyfried), melhor amiga de

<sup>35</sup> O canal *UPN* (em inglês, *United Paramount Network*), foi criado em 1995 e fechado em 2006, quando passou a fazer parte da CBS Corporation. Posteriormente, realizou uma fusão com o canal *The WB*, da *Warner Bros.*, e dessa mistura surgiu *The CW*. Enquanto estava em funcionamento, o *UPN* era um canal que exibia produções do estúdio de cinema *Paramount*, tais como séries, filmes para televisão e programas jornalísticos.

<sup>36</sup> O *The CW* (sem tradução) surgiu da fusão dos canais *UPN* e *The WB* entre os anos de 2006 e 2007. Tendo como públicos-alvo jovens e adultos, seu catálogo de programação é composto em sua maioria por séries *teen* bastante populares como *The Flash* (2014-), *The Vampire Diaries* (2009-), *Supernatural* (2005-) e *America's Next Top Model* (2003-). O *The CW* é propriedade da *CBS Corporation* e da *Time Warner*.

<sup>37</sup> Quatro amigos em uma pequena cidade costeira ajudam uns aos outros a passarem pela adolescência. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>38</sup> Um casal de irmãos com um passado incestuoso tem agora uma relação assassina. Ele mata as mulheres que o rejeitam e ela mata as mulheres que chegam muito perto dele. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>39</sup> Uma família do Kansas muda-se para Beverly Hills, onde seus dois filhos acabam inseridos nos dramas sociais do colégio West Beverly Hill High. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

Veronica. O episódio inicial começa exatamente um ano após a morte da garota. Na época do assassinato, Keith Mars, então xerife da cidade, foi levado a crer por sua investigação que Jake Kane (Kyle Secor), pai de Lilly e o homem mais poderoso da cidade, era o culpado pelo que havia acontecido. Por ter atacado um homem tão rico, Keith acabou perdendo o emprego, e Veronica, por ter ficado ao lado do pai, foi transformada em pária no colégio.

Entre as várias pessoas que se afastaram de Verônica durante o período de investigação, estava Duncan Kane (Teddy Dunn), então namorado da garota e irmão de Lilly. Duncan terminou seu relacionamento com Veronica por acreditar que possuía uma relação incestuosa com ela. A mãe do garoto, Celeste Kane (Lisa Thornhill), incutiu tais ideias na cabeça do filho, motivada por uma suspeita de que seu marido, Jake Kane, havia cometido uma traição com a mãe de Veronica, Lianne Mars (Corine Bohrer). A propósito, a relação da personagem principal com sua mãe também é uma das tramas desenvolvidas na série. Assim que Keith é destituído do cargo de xerife, Lianne abandona o lar e Veronica se sente motivada a procurá-la.

Em meio a todos esses acontecimentos e enquanto investiga o assassinato de Lilly, Veronica se aproxima de Logan Echolls (Jason Dohring), ex-namorado da falecida amiga. Como a própria garota Mars o apresenta, Logan é o “asno psicótico obrigatório de toda escola” (*“Pilot”* 1-1). Tal impressão muda com o decorrer do tempo, uma vez que os dois começam a se relacionar e posteriormente tornam-se namorados. Para compor ainda mais o cenário dramático, vemos Veronica lidar com o fato de que foi drogada e estuprada em uma festa, pouco tempo depois da morte de Lilly. Ainda durante os primeiros episódios, ela conhece e se torna amiga de Wallace Fennel (Percy Daggs III) e de Cindy ‘Mac’ Mackenzie (Tina Majorino). Estes personagens irão funcionar como seus parceiros (*sidekicks*) e a auxiliarão a resolver alguns casos.

Ao final do primeiro ano, Veronica resolve os principais arcos narrativos de longo prazo. Ela desvenda o mistério que envolvia o assassinato de sua amiga e coloca o culpado, Aaron Echolls (Harry Hamlin), pai de Logan, atrás das grades; comprova que Keith é realmente seu pai, liberando assim seu caminho amoroso de volta para os braços de Duncan; desiste de ir atrás de sua mãe, que se tornou alcoólatra e voltou ao lar apenas para roubar o dinheiro reservado para pagar a

faculdade da filha; e descobre que não foi estuprada, mas teve relações sexuais com Duncan, que também estava sob efeito de drogas.

Já na segunda temporada, vemos a jovem investigar o caso do ônibus de sua escola que foi lançado para fora de uma autoestrada costeira e caiu no mar, matando muitos alunos e deixando sua amiga, Meg Manning (Alona Tal), em coma. Em determinado ponto da trama, Veronica desconfia que este talvez tenha sido um atentado contra sua vida e vai atrás do culpado com mais afinco. Nesse meio tempo, ela ajuda Logan, que é alvo central de uma investigação de assassinato. No segundo ano, a cidade de Neptune também fica mais perigosa ao descobrirmos a existência de uma máfia irlandesa formada pela família Fitzpatrick, que é envolvida em todo e qualquer tipo de atividade ilícita que acontece na costa da Califórnia. No meio da temporada temos uma reviravolta ao vermos o atual namorado de Veronica, Duncan Kane, deixar a série. Isso libera o caminho para que Logan torne-se o real dono do coração da garota.

Assim como na primeira temporada, o último episódio contém a solução para os principais mistérios levantados. Veronica descobre que Beaver (Kyle Gallner), namorado de Mac e, até então, um personagem secundário, foi o responsável pelo acidente com o ônibus. Ele e outros garotos haviam sido abusados sexualmente quando crianças pelo treinador do time de beisebol. Todos fizeram o pacto de manter segredo sobre o assunto, mas ao ver que os outros rapazes estavam mudando de ideia, Beaver soluciona a questão matando todos, que estavam dentro do veículo. Também é resgatado o arco do estupro de Veronica do primeiro ano da série. Aqui, vemos que a garota foi realmente assediada por Beaver, que também transmitiu uma doença sexual a ela. Para desfecho da narrativa, Beaver se suicida ao pular do telhado do *Neptune Grand Hotel*, onde estavam presentes Veronica e Logan.

Na terceira e última temporada da série Veronica está na faculdade, mas continua na cidade de Neptune. Em sua nova instituição de ensino, os problemas não são muito diferentes do que ela já enfrentou. A garota soluciona três casos ao longo da narrativa: uma onda de estupros, o assassinato do reitor e uma sociedade secreta. No âmbito afetivo, Veronica também possui dois grandes momentos uma vez que termina de vez o relacionamento com Logan e inicia um namoro com Stosh “Piz” Piznarski (Chris Lowell), personagem inserido na terceira temporada. Ao final

deste arco narrativo, Veronica sai da cidade de Neptune ao ter arruinado as chances de seu pai de continuar como xerife. Em comparação com os acontecimentos anteriores, consideramos que o último ano da série é também o que deixa mais pontas soltas quando se trata de narrativa. Estas serão alinhadas no filme, que explicaremos posteriormente. Caso não tivesse sido cancelada, *Veronica Mars* teria uma quarta temporada que aconteceria alguns anos no futuro e mostraria a garota como uma agente recém-chegada ao FBI. Um episódio piloto foi produzido e lançado, entretanto a ideia não foi levada adiante, principalmente pela baixa audiência da série no *The CW*, canal em que foi exibida a terceira temporada.

### 3.1.1 O Gênero Noir e o Recurso de Voiceover

Apesar de todo o drama *teen* que acontece como pano de fundo, a série é uma homenagem ao estilo *noir*. Segundo Mascarello (2006), esse gênero surgiu em 1946, quando “o crítico e cineasta Nino Frank cunhou o rótulo *noir*, em alusão à “Série Noire” – coleção editada na França contendo obras da literatura *hard boiled*”<sup>40</sup> (MASCARELO, 2006. p. 179). *Veronica Mars* apresenta diversas características que a categorizam nesse gênero, tais como a narrativa off (*voiceover*), uma fotografia formada predominantemente por tons escuros (*low key*), o clichê do detetive com sua câmera fotográfica e sua janela com persianas, além da capacidade de desenvolver arcos narrativos episódicos e de longa duração ao mesmo tempo. Conforme reitera Mascarello,

Do ponto de vista narrativo e estilístico, é possível afirmar (grosso modo) que as fontes do noir na literatura policial e no Expressionismo cinematográfico alemão contribuíram, respectivamente, com boa parte dos elementos cruciais. Entre os elementos narrativos, cumpre destacar a complexidade das tramas e o uso do flashback (concorrendo para desorientar o espectador), além da narração em over do protagonista masculino. Estilisticamente, sobressaem a iluminação low-key (com profusão de sombras), o emprego de lentes grande-angulares (deformadoras da perspectiva) e o corte do big close-up para o plano geral em plongée (este, o enquadramento noir por excelência). E ainda a série de motivos iconográficos como espelhos, janelas (o quadro dentro do quadro), escadas, relógios etc. - além, é claro, da ambientação na cidade à noite (noite americana, em geral), em ruas escuras e desertas. (MASCARELO, 2006. p. 181-182).

<sup>40</sup> Literatura policial americana sobre detetives durões (MASCARELO, 2006. p. 179).

A série apresenta ainda características do estilo *camp* por mostrar na tela cenas tão escandalosas ou afetadas que são consideradas divertidas. Susan Sontag, crítica de cultura e autora que primeiro cunhou o termo caracteriza que:

Para começar, de maneira bastante geral: Camp é um certo tipo de esteticismo. É uma maneira de ver o mundo como um fenômeno estético. Essa maneira, a maneira do Camp, não se refere à beleza, mas ao grau de artifício, de estilização. (SONTAG, 1964, online).

Assim, podemos apreender que o *camp* proporciona uma abertura a novas oportunidades sensíveis. No livro “*Neptune Noir: Unauthorized Investigations into Veronica Mars*”, Rob Thomas (2006) organiza uma pesquisa acerca dos mais variados pontos de vista da série. De acordo com Rich, que desenvolve um capítulo sobre a dicotomia *Camp* e *Noir* no livro organizado por Thomas, uma combinação desses dois estilos, considerados por ela como formas de narrativas transmidiáticas, é extremamente rara na televisão. No cinema, a junção do *Camp* e do *Noir* é mais comum, especialmente nas obras de Tarantino. Sem critérios científicos estabelecidos e de forma bastante intuitiva e pessoal, a autora também realiza uma análise pontual sobre os principais personagens das duas primeiras temporadas da série, suas características, personalidades e os categoriza em um dos dois estilos. (Tabela 1).

Tabela 1 – Categorização dos personagens de *Veronica Mars*

Estilo Camp	Estilo Noir
Logan (80% Camp – 20% Noir)	Veronica (80% Noir – 20% Camp)
Família Echolls (100% Camp)	Keith (55% Noir – 45% Camp)
Família Casablanca (100% Camp)	Duncan (99% Noir – 1% Camp)
	Weevil (95% Noir – 5% Camp)
	Família Kane (66% Noir – 33% Camp)

Fonte: RICH, 2006, pg 23-34.

Outro ponto que merece atenção e que muito auxilia a dar o tom *noir* é a narrativa *off* (*voiceover*), estratégia que permite conhecer melhor o personagem que fala, além de garantir acesso direto a seus pensamentos e sentimentos. De acordo com Evelyn Vaughn (2006), essa foi uma característica muito comum em filmes e séries de detetive, como *Crepsúsculo dos Deuses* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950) e *Pacto de Sangue* (*Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944), mas que foi caindo em desuso na medida em que a cultura pop desenvolvia outras estratégias para mostrar a sagacidade de suas figuras dramáticas. Ainda segundo a visão pessoal da

autora, o *voiceover* passou a ser visto como um sinônimo de feminilidade, uma vez que a fala excessiva foi um estereótipo muitas vezes associado às mulheres, tanto no cinema quanto na televisão. Observamos que parte desse movimento continua na atualidade, pois séries como *Grey's Anatomy* (2005-)<sup>41</sup> e *Desperate Housewives* (2004-2012)<sup>42</sup> possuem uma narração predominantemente feminina. Em ambos os seriados, as personagens principais se utilizam desse recurso para falar de seus sentimentos e, não raro, para dar o tom do episódio. Séries com narração masculina também foram resgatadas, mas principalmente para dar um tom de humor, e têm em *How I Met Your Mother* (2005-2014) e *Everybody Hates Chris* (2005-2009)<sup>43</sup> dois grandes exemplos.

Jacques Aumont e Michel Marie em seu *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema* (2006), definem de forma mais detalhada a diferença entre os tipos existentes de narração:

Existem vários modos de manifestação da narração [...]. Quando ela provém do interior da ficção (por um personagem) é intradieética; ao contrário, quando o narrador é exterior à história, é extradiegética. A relação entre narrador e personagem determina os diferentes pontos de vista, em particular os efeitos de focalização. (AUMONT e MARIE, 2006, p. 208).

Assim, podemos observar que as narrações não só de *Veronica Mars*, mas também das séries citadas anteriormente podem ser caracterizadas como intradieéticas, por serem derivadas dos personagens principais das narrativas. Os autores realizam ainda uma importante comparação entre a narração em noticiários e também no cinema, que podemos estender aqui para a narração em séries televisivas:

Historicamente falando, a voz do comentário de noticiários ou do filme documentário é apenas a reprise do 'comentador' da lanterna mágica. Em compensação, o cinema falado enriqueceu consideravelmente a gama de vozes de personagens 'fora de campo'. (AUMONT e MARIE, 2006, p. 300).

Compreendemos que tal enriquecimento também aconteceu nos produtos televisivos, e, diferente do que afirma Vaughn, tal evolução foi realizada nas

<sup>41</sup> Um drama centrado na vida pessoal e profissional de médicos e internos de um hospital escola em Seattle. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>42</sup> Segredos e verdades da vida de amigas que moram em uma vizinhança suburbana são revelados depois do misterioso suicídio de uma delas. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).

<sup>43</sup> Um jovem afro-americano tenta sobreviver à família disfuncional e à escola para garotos brancos nos anos 1980. (IMDB, acesso em: 26 dez. 2015).



narrações sem uma distinção de gênero. Como exemplos atuais citamos *Dexter* (2006-2013)<sup>44</sup> e *Narcos* (2015-)<sup>45</sup>, que se utilizam desse recurso não para a comédia, mas sim para um aprofundamento maior na história e nos personagens, visto que ambos recursos de *voiceover* são intradieéticos.

Em uma análise do *voiceover* de *Veronica Mars*, observamos que esse não é como o de Meredith Grey (Ellen Pompeo em *Grey's Anatomy*) ou Carrie Bradshaw (Sarah Jessica Parker em *Sex and the City* 1998-2004)<sup>46</sup>. Enquanto narra, a adolescente aborda temas como revistas *teen*, relacionamentos e embaraços sociais típicos de sua idade. Entretanto, conforme afirma Evelyn Vaughn, “nossa heroína é principalmente durona e dona de uma inteligência afiada” (VAUGHN, 2006, p. 61). Tenhamos como exemplo a narração específica do episódio Piloto: “Você gostaria de saber como perdi minha virgindade? Eu também”. Nessas duas frases, Verônica se mostra vulnerável, mas ao mesmo tempo resistente às dores sofridas em acontecimentos anteriores. Ela não só segue em frente sem saber por quem foi estuprada, como também convive com o descaso da polícia que a ignorou quando foi dar queixa. Tal sofrimento faz com que a personagem se torne mais firme, e, ao mesmo tempo, lhe concede um ponto sensível, que a faz sofrer sempre que é revisitado.

O lado detetivesco também tem vez no *voiceover* da série. Vejamos o seguinte trecho narrado por Veronica: “Faz um ano e meio desde que eu estive do lado de fora dessa porta e vi o corpo da minha melhor amiga ser levado embora. Um ano e meio de dúvidas que só eu tenho e apenas uma pessoa nessa casa pode responder.” (*Kane & Abel's* 1-17). Além do grande sentimento de perda expresso nestas palavras, é possível notar características como tenacidade e seriedade, todos esses sentimentos muito característicos do típico detetive *noir* americano. Mascarello (2006) esclarece que, pelo gênero *noir* ter surgido após a Segunda Guerra Mundial, a sensação de perda e injustiça era frequentemente expressa em tela, seja por elementos visuais ou por recursos narrativos. O autor complementa ainda que “o *noir* prestou-se à denúncia da corrupção dos valores éticos

<sup>44</sup> Um policial forense da cidade de Miami, EUA, atua também como um assassino em série, que acredita estar além do alcance da polícia. (IMDB, acesso em: 30 jan. 2016).

<sup>45</sup> Um olhar aprofundado das operações criminais de Pablo Escobar, senhor do tráfico de drogas na Colômbia. (IMDB, acesso em: 30 jan. 2016).

<sup>46</sup> Quatro mulheres nova-iorquinas fofocam sobre vida sexual (ou falta dela) e encontram novas maneiras de lidar com a feminilidade nos anos 1990. (IMDB, acesso em: 30 jan. 2016).

cimentadores do corpo social, bem como da brutalidade e hipocrisia das relações entre indivíduos, classes e instituições” (MASCARELLO, 2006. p. 181). Isso também se reflete no trecho de *Veronica Mars* exemplificado acima, visto que a casa à qual ela se refere é a de seu ex-namorado rico. Dessa maneira, a luta de classes, assunto recorrente no *noir*, também marca constante presença na série, conforme abordado anteriormente.

### 3.1.2 Localidades Noir

No gênero *noir* existem locais idílicos que passam a sensação de conforto e bem-estar, assim como destinos que conotam criminalidade e desgraça iminente. Entretanto, segundo Klein,

Existem locais que não podem ser definidos em um desses dois termos. Esses espaços liminares, que existem na fronteira entre dois conceitos mais bem definidos (segurança e perigo, lei e criminalidade, bondade e maldade), são frequentemente um refúgio para os personagens noir. Uma vez que não existe lei nem consequências, estes lugares carnavalescos são onde os personagens vão quando precisam começar de novo, desaparecer ou apenas saírem de cena por algum tempo. (KLEIN, 2006, p. 114).

Em *Veronica Mars*, este lugar é Tijuana, no México, cidade evocada diversas vezes ao longo da série como o destino para onde os jovens ricos vão, a fim de escapar da lei e ordem da cidade de Neptune. Tijuana é o local onde o policiamento não é tão incisivo e os adolescentes podem fazer abertamente aquilo que não poderiam em seu país de origem. É lá, por exemplo, onde Logan compra a droga que posteriormente será responsável pelo estupro de Veronica, como descobrimos no final da primeira temporada e conforme já explicamos anteriormente.

Tijuana é bem mais citada entre os personagens do que mostrada em tela entretanto, realizamos uma análise de dois momentos cruciais em que ela é exibida ao público para auxiliar a compor o contexto visual ao qual pertence. Em um dos episódios iniciais da série (*You think you know somebody* 1-5), a cidade aparece num cenário noturno que em tudo remete às características imagéticas do estilo *noir*: becos mal iluminados, intensos contrastes entre luz e sombra, iluminação nas cores verde e vermelha, típicas do México, além de um intenso jogo de luzes que

atravessam janelas e iluminam os personagens indiretamente. Ao fundo, é possível escutar uma tradicional banda *mariachi*. Já na segunda temporada (*Donut run* 2-11) a cidade mexicana aparece empoeirada e quente, mas ainda com a mesma luz indireta incidindo nos ambientes internos. Dessa vez, a música de fundo chama-se “*Four Leaf Clover*”, de autoria da banda americana de country alternativo *Old 97's*. Em tradução livre, o título da canção significa “Trevo de Quatro Folhas”, um indicativo de sorte. Tal sorte vai beneficiar Duncan Kane, que foge dos Estados Unidos levando, de forma ilegal, sua filha. Nesse episódio, Tijuana assume claramente o papel de cidade fora da lei, por servir de porta de escape para o personagem.

### 3.2 Narrativas Complexas em *Veronica Mars*

Conforme apresentado no segundo capítulo deste trabalho (p. 20), a utilização das narrativas complexas tem se tornado comum em produtos televisivos da pós-modernidade como ferramenta de interação com o público. Analisaremos a seguir como *Veronica Mars* fez uso desse recurso e qual tipo de engajamento foi gerado com os espectadores da série.

Na primeira temporada observamos a utilização dessa estratégia a partir da abertura. A música de Dandy Warhols “Nós costumávamos ser amigos”, em inglês “*We used to be friends*”, tema para os créditos iniciais do seriado, representa a situação vivida por Veronica em diversos momentos da trama.

Em uma análise mais detalhada, a abertura do primeiro ano também nos concede mais informações sobre as características de determinados personagens e, em alguns casos, apresenta referências a situações que serão vividas por eles posteriormente. Visualmente, a vinheta inicial mescla *takes* rápidos dos atores principais, juntamente com seus nomes e algumas ilustrações. Para remeter ao fato de que Veronica ainda é uma estudante, os ícones gráficos exibidos em tela seguem a linha de desenhos escolares feitos à mão em folhas rasgadas de um caderno.

Imagem 1: Desenhos da abertura de Veronica Mars



Fonte: Abertura da série Verônica Mars

Para cada personagem aparece uma imagem diferente, que pode ser relacionada à sua história ou apenas fazer referência ao estilo detetivesco e investigativo da série. Quando Kristen Bell é apresentada, por exemplo, vemos o desenho de duas silhuetas se beijando em uma janela. Tal imagem pode remeter tanto à investigação que a personagem realiza no início da temporada, como também ao beijo encenado por Veronica e Logan, um dos grandes momentos de virada da narrativa.

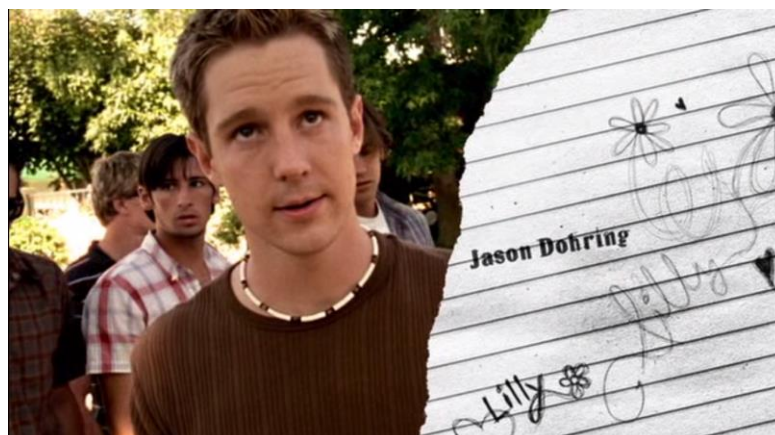
Imagem 2: Apresentação de Kristen Bell como Veronica Mars



Fonte: Abertura da série Verônica Mars

O nome de Jason Dohring, que interpreta Logan, aparece ao lado do desenho de flores e do nome Lilly, escrito em dois tipos de caligrafia cursiva. Essa é uma clara referência ao relacionamento que os dois personagens tiveram e que é ponto central da narrativa no primeiro ano da série.

Imagem 3: Apresentação de Jason Dohring como Logan Echolls



Fonte: Abertura da série Verônica Mars

Como exemplo final, o nome de Francis Capra, que dá vida ao personagem Weevil, é pareado com mãos que seguram um cigarro e estão dependuradas do lado de fora de grades de prisão. Essa é uma cena recorrente para o personagem de Capra que é preso diversas vezes ao longo da narrativa.

Imagem 4: Apresentação de Francis Capra como Weevil



Fonte: Abertura da série Verônica Mars

Durante todo o tempo, o ritmo da canção de Dandy Warhols dá o tom para a rápida sucessão de cenas apresentadas em tela. Já a letra, remente à situação inicial vivida por Veronica. A primeira estrofe começa da seguinte forma: “há muito tempo atrás nós costumávamos ser amigos, mas eu não tenho pensado

em você ultimamente”<sup>47</sup>. Esse trecho mostra a realidade da personagem principalmente durante o primeiro ano da série. Por ter apoiado o pai, Veronica é transformada em pária, e perde o contato com todo o seu círculo social. Contudo, a morte de Lilly, sua melhor amiga, faz com que ela não pense muito nos amigos que a excluíram, mas foque sua atenção para descobrir o culpado pelo crime. A abertura da segunda temporada possui referências semelhantes às apresentadas aqui, contando com a inclusão de novos personagens na trama principal. Já no terceiro ano da série, Verônica está na faculdade e, por isso, apesar da música continuar a mesma, o ritmo, o visual e o estilo de abertura são completamente diferentes, não se utilizando do esquema de conexões das temporadas anteriores.

Em um dos episódios finais (*A trip to the dentist* 1-21), é possível observar como a série se estrutura de maneira complexa. A essa altura da temporada, Veronica descobre o que aconteceu com ela na noite em que perdeu a virgindade. De maneira estratégica, ela vai juntando as pistas e reconstituindo os fatos com as informações repassadas por vários personagens que ela auxiliou até então. Assim, a série se utiliza do universo episódico para solucionar um dos grandes temas do universo narrativo prolongado. Contrariando clichês das séries *teen* como “a mocinha fica com o mocinho no final da temporada” ou “apenas uma pessoa descobre quem cometeu um crime e luta por sua vida enquanto o bandido a persegue”, a produção faz uso da complexidade também em detalhes menores. Quando Veronica descobre o culpado pela morte de Lilly e se vê em perigo (*Leave it to Beaver* 1-22), por exemplo, ao invés de manter esse segredo para si, ela relata a seu pai tudo o que sabe, para que, a informação seja compartilhada por mais de uma pessoa. Esse detalhe vem a ser providencial para que ela seja resgatada com vida quando Aaron Echolls a persegue.

Outro detalhe que também faz diferença para um olhar treinado é o jogo de nomes entre alguns personagens. Abel Kootz (Christian Clemenson) é o principal suspeito de ter assassinado Lilly Kane. Em inglês, Abel e Kane possuem pronúncia semelhante aos nomes das figuras bíblicas Cain e Abel. Dessa forma, diferentemente da sagrada escritura onde Cain matou Abel, na série, Abel (Abel Kootz) é o suspeito pela morte de Cain (Lilly Kane). Esse jogo de palavras também é abordado no nome de um dos episódios (*Kanes and Abel's* 1-17).

---

<sup>47</sup> Em inglês “A long time ago we used to be friends but I haven't thought of you lately at all.”

Na segunda temporada, a dinâmica narrativa complexa é apresentada principalmente na forma de sonhos. Como um esquema para organizar as ideias e fatos relacionados ao acidente do ônibus escolar, o subconsciente de Veronica produz situações oníricas impossíveis. Nestas, ela se vê dentro do veículo conversando com os adolescentes que não sobreviveram à queda e tentando compreender por que cada um deles estava naquele ônibus e o que poderiam ter feito para desencadear aquele atentado (*I am God* 2-18). Na medida em que reúne provas ao longo dos episódios, a garota vai conversando com pessoas diferentes e as cenas ou elementos que são vislumbrados por entre as janelas quebradas do veículo complementam as informações obtidas até ali, auxiliando assim na solução do mistério.

Por fim, a terceira temporada contém a complexidade em seus dois arcos narrativos principais, contudo ambos poderiam ser mais bem desenvolvidos. No primeiro deles, a onda de estupros, é interessante ver como as suspeitas recaem sobre vários personagens, quando na verdade, algum dos crimes de assédio alegados foram armados pelas próprias estudantes. (*Lord of the P'i* 3-8). Elas fizeram isso a fim de chamar a atenção do reitor para a onda de sexismo que acontecia na faculdade e na qual ele não prestava atenção. Posteriormente, o verdadeiro culpado pelos estupros é preso graças a um esquema armado por Veronica e seus amigos (*Spit & Eggs* 3-9).

No segundo arco, referente à morte do reitor Cyrus O'Dell (Ed Begley Jr), vemos inicialmente a discussão se o ocorrido foi suicídio ou assassinato. Graças à dupla de detetives formada por pai e filha, é esclarecido que a esposa do reitor, Mindy O'Dell (Jaime Ray Newman), estava tendo um caso com Hank Landry (Patrick Fabian), um dos professores da faculdade. O ajudante de Landry, Tim Foyle (James Jordan), descobre que seu chefe não o indicou para uma vaga de emprego e, por isso, decide incriminá-lo com a morte de Cyrus. Dessa forma, ele elabora o crime quase perfeito, que teria realmente dado certo, se não fossem os detetives Mars. Ao fim, Hank Landry empurra Mindy O'Dell para fora de um barco em movimento e é preso por este assassinato. Já Tim é denunciado por Veronica, detido pela polícia e acusado por seus crimes (*Papa's Cabin* 3-15).

Ao olharmos mais detidamente para esses detalhes da narrativa, podemos observar que diversos pontos se encaixam não só nos critérios da

complexidade narrativa, conforme exemplificado anteriormente, mas também nos conceitos de *Quality TV*, como detalhamos a seguir:

- A série possui um viés artístico e honra os grandes clássicos dos filmes *noir*, entretanto também possui características de atrações *teen*. Em um mesmo episódio de *Veronica Mars* é possível notar vários atributos *noir*, como a narrativa *voiceover*, a iluminação *low key* que gera contrastes entre claro e escuro, a utilização de flashbacks, e outros pontos tão determinantes desse estilo. Em sua narrativa, também acompanhamos as investigações de casos detetivescos, a inversão de valores éticos e a diferença entre classes sociais, temas típicos do *noir*. Ao mesmo tempo, o enredo contém elementos *teen* como os relacionamentos amorosos de Veronica, o grupo de garotos populares na escola, o *bad boy* de bom coração e o sentimento constante de não pertencimento a nenhum grupo social.
- Por focar especificamente em um público-alvo, caracterizado por jovens e adultos com um gosto mais apurado para narrativas, travou um permanente embate com os números de audiência e, no fim, foi cancelada por baixos índices.
- Utiliza-se da memória diegética para trazer à tona fatos ocorridos anteriormente na própria série, como o estupro de Verônica, a morte de Lilly e o incidente no ônibus escolar, ou na cultura pop, como as referências de filmes de detetive citados entre pai e filha.
- Aborda temas controversos como incesto, estupro, sexismo, assassinato, abandono familiar, suicídio, etc.
- Foi aclamada pela crítica especializada, mas não recebeu nenhum destaque oficial nas premiações da categoria, como o *Emmy* e o *Globo de Ouro*.

Dessa forma, e por todas as suas características, é possível compreender como a série tentou fidelizar a base de fãs, que apesar de pequena, conseguiu financiar uma continuação do projeto, conforme veremos posteriormente.



### 3.3 Narrativas Transmidiáticas em *Veronica Mars*

No primeiro capítulo deste estudo, analisamos o que significam narrativas transmidiáticas (NTs) e como elas podem ser utilizadas por determinados programas de TV. Agora, vale observar como a série *Veronica Mars* se estrutura dentro desse conceito. De forma resumida, uma NT geralmente é formada por uma história tão grande e complexa que não cabe dentro de uma mídia só, e se expande para outros meios de comunicação. Ao analisarmos seu histórico de desenvolvimento narrativo, a série aqui estudada pode ser considerada apropriada para a aplicação deste conceito. Vejamos o porquê.

As três temporadas de *Veronica Mars* foram ao ar entre os anos de 2004 e 2007, quando então a série foi cancelada e a história terminou de maneira insatisfatória não só para os fãs, mas também para os atores. Seis anos após seu término, uma campanha de arrecadação de fundos tirou do papel um projeto de longa-metragem que trouxe as aventuras da pequena espiã para o cinema. Durante as gravações do filme, a minissérie *Play it Again Dick* (2014)<sup>48</sup> foi lançada. Essa tentativa funcionou principalmente para lembrar aos fãs sobre a gravação do filme, uma vez que a taxa de aceitação da série foi baixa e teve apenas oito episódios.

*Veronica Mars: o filme*<sup>49</sup> se passa alguns anos depois da personagem principal ter saído da cidade de Neptune. Ao final da terceira temporada ela deixa sua cidade natal sob o peso de seus atos, que fizeram com que seu pai, Keith Mars, deixasse de ser xerife. Descobrimos que Veronica continuou cursando psicologia, dessa vez na Universidade de Stanford, e depois disso estudou direito em Columbia. No início do filme, vemos a heroína já adulta, procurando um emprego como advogada em uma grande firma nova-iorquina. Após um reencontro, ela está se relacionando novamente com Piz, seu antigo namorado da época da Faculdade Hearst.

---

<sup>48</sup> Ryan Hansen tenta lançar um *spin-off* centrado em Dick Casablanca, seu personagem em *Veronica Mars*. (IMDB, acesso em: 05 dez. 2016).

<sup>49</sup> Ficha catalográfica: Ano de lançamento: 2014; Produtor e Diretor: Rob Thomas; Co-escritor: Diane Ruggiero; Estúdio: Warner Bros.

O arco narrativo principal se inicia quando Veronica descobre que Bonnie DeVille (Andrea Estella), uma antiga colega de colégio que se tornou cantora, foi morta e todas as suspeitas recaem sobre Logan Echolls. A garota Mars recebe a ligação do antigo namorado pedindo ajuda e, por não conseguir recusar, volta para Neptune a fim de auxiliá-lo. Coincidentemente, este é o mesmo período em que acontece a reunião de dez anos de formatura de sua classe no Ensino Médio, o que resulta na volta de quase todos os atores principais que participaram do seriado. Ao longo da trama, Veronica retorna às raízes e, com a ajuda de Logan, averigua o que realmente aconteceu com Bonnie DeVille. Por ele, a garota Mars volta a trabalhar com investigação criminal, algo que prometeu nunca mais fazer desde que abandonou a cidade. Ao fim, a heroína soluciona o mistério, auxilia na prisão do principal suspeito, volta para os braços de Logan, retorna para Neptune e abre a própria firma como detetive particular.

Ao analisarmos *Veronica Mars: o filme*, é possível compreender que a obra funciona como um episódio final da série, que amarra todas as pontas soltas deixadas antes. O filme foi feito principalmente para os fãs, com diversas referências à produção, mas também funciona para o público leigo que nunca viu a obra original, mesmo que para estes a história pareça mais rasa.

Com o sucesso tanto da campanha de arrecadação quanto do filme, o criador da série, Rob Thomas, publicou posteriormente dois livros que dão continuidade à história. O primeiro deles, *The Thousand Dollar Tan Line* (sem versão em português), retoma a narrativa do ponto deixado pelo filme e mostra Veronica lutando para manter a firma de investigação aberta, uma vez que ela não tem recebido grandes casos, além de maridos e esposas infiéis. A sorte muda quando chegam as férias de primavera e uma garota desaparece de uma festa. Nesse momento, a detetive é convocada a resolver o mistério e, para isso, acaba inserida em um submundo de drogas e crime organizado. Por fim, descobrimos que a solução do enigma de desaparecimento possui uma conexão com o passado de Veronica maior do que ela mesma poderia imaginar.

No segundo livro, *Mr. Kiss and Tell* (também sem versão em português), temos um caso que irá expor os segredos íntimos do *Neptune Grand Hotel*, um dos locais mais propícios para crimes e atividades ilícitas da cidade. Na trama, uma mulher afirma ter sido brutalmente atacada por um membro da criadagem em um

dos quartos e posteriormente deixada para morrer. Os donos do estabelecimento, ao verem que têm nas mãos um potencial barril de pólvora, chamam Veronica para resolver o mistério. Ela será responsável por tentar comprovar os acontecimentos narrados. Entretanto, o caso é complicado, cheio de ocorrências misteriosas e testemunhas pouco propensas a cooperar. O hotel se recusa a entregar a lista de reservas e a vítima não está disposta a dizer com quem estava se encontrando na noite do ocorrido. Além disso, todo o fato aconteceu um mês antes da narrativa do livro, a memória da vítima está confusa e existem falhas no sistema de segurança do *Neptune Grand*. Veronica é responsável então por descobrir onde estão as peças perdidas desse grande quebra-cabeças e assim resolver o mistério.

Isso posto, observamos que a estrutura narrativa do Universo de *Veronica Mars*, é alicerçada no conceito de NT's, uma vez que sua história começa na série, considerada como a porta de entrada principal para esse mundo, é continuada no filme e levada adiante pelos livros. Os fatos que rodeiam *Veronica* possuem os dois elementos principais para que a história possa ser expandida: interesse do público e complexidade narrativa. A identificação do público é gerada, entre outros motivos, pela continuidade cronológica apresentada, onde a passagem do tempo no mundo real acompanha as mudanças ocorridas na ficção. A detetive e os demais personagens também envelhecem e têm suas personalidades afetadas pelo tempo, assim como seu público.

Conforme explanamos anteriormente, o espectador dessa narrativa pode consumir apenas um desses produtos (série, filme ou livros) e mesmo assim ter uma ideia geral dos temas abordados pela narração. Entretanto, também é concedida ao público a possibilidade de consumir tudo o que este universo de espionagem tem a oferecer e, com isso, obter um contexto mais completo sobre como os fatos ocorridos em uma mídia influenciam a história narrada em outra. É válido observar ainda que *Veronica Mars* foi uma das séries precursoras a utilizar-se da transmidialidade para captar a atenção do público. Exemplos mais recentes podem ser vistos em séries como *The Walking Dead* e *Game of Thrones*, entretanto o que diferencia a série aqui estudada é a interação do público. Mesmo pequena, diferentemente dos outros produtos televisivos mencionados acima, a audiência pôde auxiliar na criação da transmidialidade narrativa, conforme estudaremos no item seguinte.

### 3.4 O Projeto do Filme de *Veronica Mars*

Após a série ter sido cancelada em 2007, muito se falou a respeito da produção de um filme que desse continuidade à história. Os atores principais e Rob Thomas, criador do seriado, eram constantemente abordados tanto pela imprensa especializada quanto pelos fãs, que perguntavam a mesma coisa: a ideia do filme realmente iria sair do papel algum dia? Alguns anos após a conclusão de *Veronica Mars*, Rob Thomas tinha pronto o esboço de um roteiro, onde os fatos aconteceriam pouco tempo depois da graduação dos personagens Wallace Fennel e Mac. Veronica estaria de volta à cidade para libertar o pai, Keith Mars, da prisão e, nesse meio tempo, teria que desvendar um assassinato que estaria afetando os negócios relacionados às férias de primavera em Neptune. Entretanto, esse projeto não se tornou realidade.

Em 2013, com um roteiro reformulado, Thomas entrou em contato com Kristen Bell e, juntos, lançaram uma campanha para produzir o filme. Para isso, eles se utilizaram do *Kickstarter*, ferramenta dedicada ao financiamento coletivo, que tem por intuito a obtenção de verba para realização de iniciativas de interesse comum (*crowdfunding*). A meta inicial era conseguir dois milhões de dólares, que auxiliariam não só na realização do filme, mas também mostrariam à Warner Bros., detentora dos direitos de *Veronica Mars*, que existia um público interessado na série. Dessa forma, o estúdio auxiliaria na distribuição.

Para promover a arrecadação, várias ações foram realizadas de maneira concomitante. Além da página com informações detalhadas sobre o projeto, criada no *Kickstarter*, também foram lançados perfis do filme no Twitter, no Facebook e no Youtube. Os perfis do Twitter de Rob Thomas (@RobThomas) e de Kristen Bell (@IMKristenBell) auxiliaram na divulgação de informações relacionadas. Durante os 30 dias em que a campanha de arrecadação esteve no ar, material motivacional foi publicado nessas páginas para incentivar a doação do público. A resposta dos fãs foi rápida: em 11 horas a proposta inicial de valor foi alcançada. Com o tempo remanescente, os envolvidos continuaram fomentando a ação, uma vez que com mais dinheiro seria possível criar um filme melhor para todo o público.

Os valores estipulados para contribuição variavam entre um e dez mil dólares e cada um oferecia ao doador recompensas diferentes, conforme pode ser comparado abaixo (Tabela 2):

**Tabela 2 – Recompensas da campanha de arrecadação de fundos para o filme de Veronica Mars**

Valor	Recompensa
\$1	Informações exclusivas sobre a produção do filme.
\$10	PDF do roteiro do filme, enviado após seu lançamento, e informações exclusivas sobre a produção.
\$25	Uma camiseta edição limitada de “Veronica Mars – O Filme”, além de todos os itens descritos acima
\$35	Versão digital do filme para download, além de todos os itens descritos acima.
\$50	Um DVD do filme, que inclui um documentário do <i>making of</i> e da campanha histórica no Kickstarter, além de todos os itens descritos acima.
\$75	O pôster oficial do filme, além de todos os itens descritos acima.
\$100	Blu-Ray / DVD que inclui um documentário do <i>making of</i> do filme com outros bônus exclusivos não disponíveis na versão digital, além dos itens descritos acima.
\$150	Um lugar reservado no evento especial de Veronica Mars durante a Comic Con de San Diego, realizada no dia 19 de julho de 2013, além de todos os itens descritos acima.  OU uma foto autografada pelo ator Jason Dohring e todos os itens descritos acima.
\$175	As três temporadas de Veronica Mars em DVD além de todos os itens descritos acima (informações, pdf do roteiro, camiseta, versão digital do filme e Blu-Ray /DVD com documentário)
\$200	Pôster do filme autografado pelos atores e por Rob Thomas, além de todos os itens listados no tópico anterior.
\$250	Uma foto autografada pelo autor Jason Dohring, além de todos os itens listados no tópico anterior.
\$275	Pôster autografado pelos atores e por Rob Thomas, as três temporadas de Veronica Mars em DVD, Blu-Ray/DVD do filme com documentário, a versão digital para download, a camiseta e o PDF do roteiro.
\$350	Uma mensagem de 15 segundos, com texto escolhido pelo doador, gravada por um ator do filme (excluindo Kristen Bell), além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$400	Um vídeo de 20 segundos, com texto escolhido pelo doador, gravado por um ator do filme (excluindo Kristen Bell), além de todos os itens listados no combo de \$200.  Ou ser seguido no Twitter por Kristen Bell (@IMKristenBell) and Rob Thomas (@RobThomas) por um ano, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$450	Lugar VIP reservado no evento especial de Veronica Mars durante a Comic Con de San Diego, realizada no dia 19 de julho de 2013, fotos com os atores, acesso ao <i>Meet &amp; Greet</i> , além de todos os itens do combo de \$200.
\$500	Uma mensagem de 15 segundos, com texto escolhido pelo doador, gravada por Kristen Bell, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$600	Um vídeo de 20 segundos, com texto escolhido pelo doador, gravado por Kristen Bell, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$750	Dois ingressos para o evento de lançamento do filme em Los Angeles, além de todos os itens listados no combo de \$200.
Ou dois ingressos para o evento de lançamento do filme em Nova York, além de todos os	

---

	itens listados no combo de \$200.
	Ou dois ingressos para o evento de lançamento do filme em Jubilee, Austin, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$1000	Dois ingressos para o evento de lançamento do filme em Los Angeles, dois ingressos para a festa após o lançamento, além de todos os itens listados no combo de \$200.
	Ou dois ingressos para o evento de lançamento do filme em Nova York, dois ingressos para a festa após o lançamento, além de todos os itens listados no combo de \$200.
	Ou dois ingressos para o evento de lançamento do filme em Jubilee, Austin, dois ingressos para a festa após o lançamento, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$2500	Atuar como figurante em uma cena do filme, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$3000	Atuar como figurante em duas cenas do filme, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$3500	Dois ingressos para o evento de lançamento do filme em Los Angeles, dois ingressos para a festa após o lançamento, atuar como figurante em uma cena do filme, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$5000	Aluguel de um cinema para exibição do filme a 50 convidados, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$6500	Nomear um personagem no filme, dois ingressos para o evento de lançamento do filme em Los Angeles, dois ingressos para a festa após o lançamento, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$8000	Nomear um personagem no filme, dois ingressos para o evento de lançamento do filme em Los Angeles, dois ingressos para a festa após o lançamento, atuar como figurante em uma cena do filme, além de todos os itens listados no combo de \$200.
\$10000	Um papel de garçom no filme, a página do roteiro emoldurada da cena em que atuou, convite para o lançamento do filme e a festa após o lançamento, além de todos os itens listados no combo de \$200.

---

Fonte: Kickstarter, acesso em: 22. nov. 2015. Disponível em:  
<https://www.kickstarter.com/projects/559914737/the-veronica-mars-movie-project>

À época de sua realização, a iniciativa de arrecadação de fundos para o filme de *Veronica Mars* bateu uma série de recordes no site e seu projeto foi considerado o mais rápido a alcançar a marca de um e dois milhões de dólares, o maior arrecadador na categoria “Filme”, o terceiro com o maior valor arrecadado na história do *Kickstarter* e o projeto com maior número de contribuintes. Com o tempo, outras campanhas foram lançadas e alguns destes marcos foram batidos. Entretanto, de acordo com o site *Entrepreneur*,<sup>50</sup> essa ação ocupa a sétima posição entre as 10 ideias com maior arrecadação no *Kickstarter* de todos os tempos, tendo angariado 285% a mais do que o valor inicial.

---

<sup>50</sup> O site *Entrepreneur* ([www.entrepreneur.com](http://www.entrepreneur.com)) é o portal online da revista homônima. A revista *Entrepreneur* é um periódico mundial direcionado para donos de empresas.

Isso nos mostra o poder de engajamento do público atual, que, mesmo possuindo um olhar descontínuo, quando interessado por uma causa comum consegue realizar feitos marcantes. De acordo com as ações aqui apresentadas, é possível afirmar que a série *Veronica Mars* não só é um exemplo de narrativa complexa e transmidiática, como também possui um público fiel. Conforme abordamos anteriormente, essa forma diferenciada de se contar uma história permite captar e reter a atenção de determinadas pessoas mais efetivamente. Séries criadas sob esses conceitos não levam em consideração tanto a audiência do grande público, mas sim a formação de espectadores cativos, prontos para auxiliar e interagir com a narrativa.

Entretanto, mesmo diante desse cenário, *Veronica Mars* foi cancelada, tendo como principal motivo sua baixa audiência para os padrões da emissora e do país onde era exibida. De acordo com o site Adoro Cinema<sup>51</sup>, a série teve uma média de 2.6 milhões de espectadores por episódio durante o período em que esteve em exibição. Esses valores são baseados na primeira transmissão do episódio nos EUA. Em comparação, outras séries atuais que apostam na complexidade narrativa como forma de atração de espectadores como *Game of Thrones* e *The Walking Dead*, tiveram respectivamente em sua última temporada 6,9 milhões e 13,3 milhões, de espectadores por episódio. O que diferencia a série aqui estudada é a segmentação de seu público, uma distinção que, conforme abordamos anteriormente, não diz respeito apenas ao surgimento da TV a cabo, mas também à convergência midiática. Os criadores de *Veronica Mars* não tinha como intuito atingir multidões, mas sim manter um público fiel e cativo, com quem pudesse dialogar e para quem oferecesse referências específicas. Diante dessas variantes, entendemos que o motivo do cancelamento da série foi atribuído exclusivamente à baixa audiência. Um exemplo de que, mesmo com todo o retorno positivo dado por parte dos espectadores e da crítica especializada, as emissoras de televisão, em especial os canais abertos, ainda consideram a audiência um fator decisivo para a permanência de um show no ar.

Contudo, a relação do público com o universo desse produto televisivo foi tamanha que, por meio da campanha de *crowdfunding* analisada aqui, os fãs deram

---

<sup>51</sup> O site Adoro Cinema ([www.adorocinema.com.br](http://www.adorocinema.com.br)) é um site brasileiro dedicado a resenhas de filmes, séries e demais informações relacionadas aos bastidores desse universo. O site está no ar desde 2003.

vida nova à sua atração. Com o filme, o grupo comunicacional responsável pelos direitos autorais de *Veronica Mars* constatou que, mesmo depois de tantos anos após o cancelamento, a heroína ainda mantinha apelo junto aos espectadores. Essa abertura possibilitou a expansão e continuidade do universo narrativo dos casos de Veronica, ação rara de engajamento do público da TV, que geralmente é bombardeado de novas opções de séries todas as vezes que liga a telinha.

Após as análises realizadas nesse trabalho, podemos afirmar que *Veronica Mars*, seu universo expandido e sua relação com o público são um case exemplar de como alguns programas são capazes de se comunicar de maneira mais profunda, imersiva e efetiva com o espectador quando se utilizam das ferramentas de comunicação aqui apresentadas. No cenário da convergência midiática em que vivemos, um universo narrativo multicanal permite ao público ter a experiência de imersão em qualquer lugar e no momento que achar mais cômodo. Assim, sentar na frente da televisão para consumir uma série, por exemplo, deixa de ser o único meio de acessar a história. As possibilidades de adentrar a um universo narrativo tornaram-se múltiplas e, conforme observamos neste estudo, são mais interessantes para o espectador da TV contemporânea.



## CONCLUSÃO

O estudo nos permitiu compreender primeiramente que meios de comunicação tradicionais não são extintos quando surgem novas tecnologias. Pelo contrário, meios consagrados, como a televisão, tendem a ser influenciados positivamente por outros mais inovadores, como a internet, e com isso, tornam-se mais modernos, num processo descrito neste trabalho como midiamorfose. Fidler afirma que essa mudança “não é tanto uma teoria, mas um modo de pensar a respeito da evolução tecnológica dos meios de comunicação.” (FIDLER, 1997, p. 57). Assim, um cenário visto inicialmente como crítico, se apresenta agora promissor.

Percebemos que alguns produtores de atrações televisivas começam a compreender melhor os desejos do público e o que ele espera assistir ao ligar a TV. Alguns deles parecem já assimilar que a televisão contemporânea é um canal aberto de comunicação e, conforme afirma Wolton, “um dos principais laços da sociedade [...] a única atividade compartilhada por todas as classes sociais e faixas etárias.” (WOLTON, 2004, p. 135). Esse novo espectador não assiste à televisão passivamente. Ele pode se interessar por um programa de variedades, por um talk show ou mesmo por um programa de culinária. Entretanto, sua atenção é dispersa e multicanal. Para que seu foco seja mantido de forma prolongada, uma das soluções é a utilização de determinados conceitos advindos da convergência midiática e da elaboração narrativa.

Entre os conceitos acima citados está o de transmidialidade, que permite a uma história transcender as barreiras de um meio de comunicação e existir em várias mídias ao mesmo tempo. Retomando o conceito de Jenkins a respeito, ele afirma que tais narrativas transmidiáticas são “um processo onde os elementos integrantes de uma ficção estão dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada” (JENKINS, 2012, online). Assim, mesmo que o espectador não esteja em frente à TV, ele pode continuar a consumir informações de um universo narrativo onde quer que esteja.

Os estudos realizados acerca de narrativas complexas, que conforme caracteriza Mittel “é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série” (MITTEL, 2006, p. 36), e de *Quality TV*, que sob a ótica de Thompson (1996) não é uma forma de televisão tradicional, também foram de extrema valia para que pudéssemos compreender como narrações mais elaboradas são capazes de fidelizar e engajar o público e de qual maneira determinados produtos televisivos têm feito uso desses recursos.

Para comprovar os resultados que podem ser alcançados quando todas as definições propostas aqui são utilizadas de maneira harmônica, realizamos o estudo de caso do universo *Veronica Mars*. Com uma narrativa intrincada, repleta de referências à cultura pop e ao gênero *noir*, esse produto televisivo expandiu seu universo narrativo e criou uma franquia transmídia, que abrange um filme, séries e livros, graças ao engajamento dos fãs. Tal público faz uso de comunidades virtuais que, conforme defende Pierre Lévy (2002), estimulam a formação de inteligências coletivas, onde os indivíduos recorrem a fim de trocar informações e conhecimentos acerca de determinados assuntos. Foi em uma dessas comunidades que surgiu o projeto de *crowdfunding* de *Veronica Mars – o filme*, que complementava a história desenvolvida na série. Esse foi o pontapé inicial que possibilitou a expansão do universo e, a partir daí, surgiram os demais produtos.

Dessa forma, comprovamos nossa hipótese de que, quando tem o foco desperto de maneira como deseja, o espectador é capaz de manter-se atento a um universo narrativo. Caso esse universo possa ser acessado em múltiplas plataformas e tenha uma estrutura elaborada para apresentar sua história, esse mesmo espectador torna-se não apenas atento, mas também engajado. Tal desejo de engajamento é, principalmente, fruto da sociedade em que estamos inseridos, onde a convergência de histórias, notícias e informações é uma realidade. Jenkins (2008) caracteriza tal convergência como

[...] o fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2008, p. 27).

Assim, após o estudo aqui desenvolvido, observamos que boa parte dos espectadores, principalmente dos considerados influenciadores, buscam experiências de entretenimento imersivas e necessitam que os programas televisivos os estimulem constantemente e de maneira multicanal. A resposta do público, quando positiva, se dá na forma de engajamento com a atração que se utiliza de tais recursos. Uma vez que essas pessoas vivem em uma realidade de convergência, onde comunidades virtuais possuem múltiplas conexões, a fidelidade a um produto televisivo pode ser repassada de um grupo a outro, ampliando assim a gama de fãs cativos e garantindo à TV um lugar em nosso dia a dia.

## REFERÊNCIAS

Adoro Cinema. **Veronica Mars**. Disponível em <  
<http://www.adorocinema.com/series/serie-245/audiencias/>>. Acesso em 31 jan. 2016

\_\_\_\_\_. **Game of Thrones**. Disponível em <http://www.adorocinema.com/series/serie-7157/audiencias/> Acesso em 31 jan. 2016.

\_\_\_\_\_. **The Walking Dead**. Disponível em <http://www.adorocinema.com/series/serie-7330/audiencias/> Acesso em 31 jan. 2016.

AKASS, Kim e MCCABE, Janete (org). **Quality TV: Contemporary American television and beyond**. Londo-New York: L.B. Tauris, 2007.

ALLEN, Robert C. **Reflexões sobre estudos de televisão do meu local de observação**. In: Cadernos de Televisão. N1. Rio de Janeiro. Instituto de Estudos de Televisão 2007.

AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. São Paulo: Ed. Papirus. 2003.

BAARPSUL, Matthijs. **Where Transmedia Storytelling Goes Wrong**: a preliminary exploration of the issues with transmedia storytelling. Dissertação (Mestrado). TFT, EUA, 2012.

BENJMAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. 7ª. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BONA, Rafael Jose e SOUSA, Marina Pacheco de. **As histórias em quadrinhos e suas extensões em produtos midiáticos**: a narrativa transmidiática de The Walking Dead. Porto Alegre, Revista sessões do Imaginário. vol 18. Nº 30. 2013.

BORGES, Gabriela, GOSCIOLA, Vicente e VIEIRA, Marcel. **Televisão: Formas Audiovisuais de Ficção e de Documentário**. São Paulo. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. 2015.

CANNITO, Newton. **A televisão na era digital**. São Paulo: Tese (Doutorado). USP, São Paulo, 2009.

CAVALLINI, Ricardo, XAVIER, Léo e SOCHACZEWSKI, Alon. **A primeira tela**. São Paulo: PROXIMA. 2014.

CARVALHO, Bruno. **Veronica Mars. Lembra desse?** Omelete. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/series-tv/artigo/veronica-mars-lembra-desse/>. Acessado em: 12 dez. 2015.

DINIZ, Aline e BRIDI, Natália. **Do Cinema para a TV**. Omelete. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/series-tv/artigo/do-cinema-para-tv/>. Acessado em: 23 dez. 2015.

ECO, Umberto. **Viagem na Irealidade Cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1984.

FIDLER, Roger. **Mediamorphosis** – understanding new media. California: Pine Forge Press, 1997.

FINGER, Cristiane e SOUZA, Fábio Canata de. **Uma nova forma de ver TV no sofá ou em qualquer lugar**. Revista FAMECOS mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre, v. 19. Nº2, p 373-389, mai / ago, 2012.

FURTADO, Jorge. **Cinema x Televisão**. Disponível em: < <http://www.nao-til.com.br/nao-74/furtado2.htm> >. Acessado em: 23 dez. 2015.

HESSEL, Marcelo. **Série de TV Veronica Mars vai virar filme**. Omelete. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/filme-de-veronica-mars-pode-acontecer-crowdfunding-veja-um-curta/>. Acessado em: 12 dez. 2015.

IMDB. Disponível em: < <http://www.imdb.com/> >. Acesso em: várias datas.

JENKINS, Henry. “Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to vídeo games can make them stronger and more compelling.” **Technology Review**. Disponível em: < <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> > Acesso em: 27 dez. 2015

\_\_\_\_\_. Transmedia 202: further reflections. **Blog Confessions of na Aca-Fan**, 01 ago. 2012. Disponível em: <<http://www.henryjenkins.org/2012/08/defining-transmedia-further-re.html>>. Acesso em: 27 out. 2015

JENKINS, Henry, **Cultura da Convergência**. 1ª ed. São Paulo: Aleph, 2008

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KICKSTARTER. **The Veronica Mars Movie Project**. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/559914737/the-veronica-mars-movie-project>. Acessado em: 11 dez. 2015.

LACALLE, Charo. **As novas narrativas da ficção televisiva e a Internet**. Revista Matrizes. Ano 3 – nº 2 jan./jul. 2010. P.79-102. São Paulo: USP/ECA, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cyberdemocratie**. Paris: Odile Jacob, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. 4 ed. Campinas: Papirus, 2007.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. São Paulo: Papirus Editora. 2006.

MERRIAN-WEBSTER. **The Meaning of “Camp” and why we like it.** Disponível em: <<http://beta.merriam-webster.com/words-at-play/top-10-favorite-definitions/camp>> Acessado em: 11 dez. 2015.

MITTEL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea.** Revista Matrizes. Ano 5 – nº 1 jan./jul. 2012. P.29-52. São Paulo: USP/ECA, 2012.

NADALE, Marcel. Por dentro do Netflix. **Revista Superinteressante.** Abril. São Paulo Edição. 349, jul. 2015.

PAVLIK John V. **Televisão na era digital:** uma metamorfose habilitada pela tecnologia. In: Cadernos de Televisão. N1. Rio de Janeiro. Instituto de Estudos de Televisão 2007.

PINHEIRO, Lucas. **Como funciona a TV a cabo.** Techtudo. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/como-funciona-tv-cabo.html>. Acessado em: 25 dez. 2015.

PUGLIESE, Joe. **This Week’s Cover: ‘Veronica Mars’ lives!** EW. Disponível em: <http://www.ew.com/article/2014/02/12/this-weeks-cover-veronica-mars-movie-first-look>>. Acessado em: 11 dez. 2015

Secretaria de Comunicação social da Presidência da República. **Pesquisa brasileira de Mídia 2015.** Brasília. 2015.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas Transmídias consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea.** São Paulo, Dossiê Comunicação, Tecnologia e Sociedade. V. 1, nº 3. 2015.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico.** São Paulo, Cortez Editora. 1996.

SONTAG, Suzan. **Notas sobre Camp.** Disponível em <[https://perspectivasqueeremdebate.files.wordpress.com/2014/06/susan-sontag\\_notas-sobre-camp.pdf](https://perspectivasqueeremdebate.files.wordpress.com/2014/06/susan-sontag_notas-sobre-camp.pdf)> Acessado em: 30 jan. 2016.

SOUZA, Jose Carlos Aronchi de. **Generos e Formatos na Televisão Brasileira.** 2ª ed. Sumus: São Paulo, 2015.

SOUZA, Maurício D. **Jornalismo e cultura da convergência:** a narrativa transmídia na cobertura do *cablegatenos* sites *El País* e *Guardian* 2011. 251f. Dissertação (Mestrado). USFM, Santa Maria, 2011.

THOMAS, Rob (org). **Neptune Noir:** Unauthorized Investigations into Veronica Mars. BenBella Books, Inc. Dalas, 2006.

THOMPSON, Robert J. **Television's second Golden age: From hill Street Blues to ER**. Syracuse: Syracuse University Press. 1996

TSTORYTELLER. **Transmedia Storytelling**. Disponível em: <<http://www.tstoryteller.com/transmedia-storytelling>>. Acesso em 29 dez. 2015.

\_\_\_\_\_. **Types of transmedia**. Disponível em <<http://www.tstoryteller.com/transmedia-storytelling/types-of-transmedia>>. Acesso em: 29 dez. 2015.

VARASSIM, Alexandra. Muito transmídia para pouco strorytelling. **Adnews**. 31 de mai. 2012. Disponível em: <http://www.adnews.com.br/artigos/muito-transmidia-para-pouco-storytelling>. Acesso em 26 de out. 2015.

VERONICA MARS. Criado por Rob Thomas. Estados Unidos, 2004.

VERONICA MARS: o filme. Criado por Rob Thomas. Estados Unidos. 2014.

WOLTON, Dominique. **Pensar a comunicação**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

ZIPKIN, Nina. **The 10 Most Funded Kickstarter Campaigns Ever**. Entrepreneur. Disponível em: <<http://www.entrepreneur.com/article/235313>> . Acessado em: 13 dez. 2015.